

***PLAY THERAPY* UNTUK MENGURANGI *MISBEHAVIOR*
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

***PLAY THERAPY* UNTUK MENGURANGI *MISBEHAVIOR* PADA SISWA
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi**



**Oleh:
Baiq Nur Maharani Yuanda Putri
201410230311114**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Baiq Nur Maharani Yuanda Putri

Nim : 201410230311114

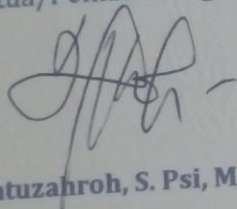
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 21 Juli 2018

dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

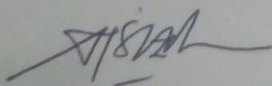
SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,



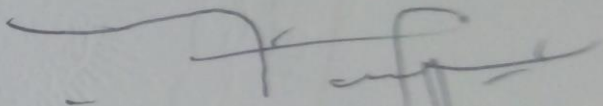
Ni'matuzahroh, S. Psi, M. Si.

Anggota I



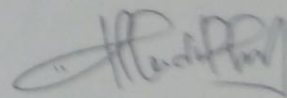
Siti Maimunah, S. Psi, MM, MA

Sekretaris/Pembimbing II,



Zainul Anwar, S. Psi, M. Psi

Anggota II



Udi Rosida H., S.Psi., M.Psi

Mengesahkan

Dekan,



Muhammad Salis Yuniardi, M.Psi., Ph.D.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Baiq Nur Maharani Yuanda Putri
NIM : 201410230311114
Fakultas/Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

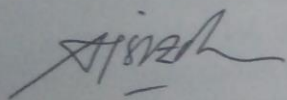
Play Therapy untuk Mengurangi *Misbehavior* pada Siswa Sekolah Dasar

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak Bebas Royalti non eksekutif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tida benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 17 Juli 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Siti Maemunah., S.Psi., MM., MA

Yang Menyatakan,



Baiq Nur Maharani Y

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul: ***“Play Therapy untuk Mengurangi Misbehavior pada Siswa Sekolah Dasar”***. Skripsi ini nantinya diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja peneliti sendiri, melainkan penulis menyadari bahwa tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu tidak lupa penulis menyampaikan terima kasih yang setulus – tulusnya kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Salis Yuniardi, S.Psi., M.Psi., Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Ni'matuzahroh, M.Si.selaku pembimbing I dan Bapak Zainul Anwar, M.Psi selaku dosen pembimbing II, yang selalu memberikan ilmu dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
3. Ibu Dra. Tri Dayakisni, M.Si dan Ibu Dra. Siti Suminarti Fasikhah, M.Si., selaku dosen wali yang memberikan perhatian dan motivasi untuk dapat menyelesaikan kuliah dengan baik sejak awal menjadi mahasiswa hingga sekarang.
4. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi yang telah memberikan ilmunya yang sangat bermanfaat.
5. Kedua orang tua saya yang saya sayangi, Bapak Lalu Arwan dan Ibu Wahyuni Kunayarti, yang telah melahirkan, membesarkan, merawat, mendidik, mendampingi, mengorbankan waktu dan tenaga, serta selalu mendoakan dan mendukung saya hingga saat ini.
6. Kakak saya Lalu Adam Rizka Presetyawan yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
7. Bapak kepala sekolah SDN Pendem 01, Ibu Ruri dan Ibu Rohmatul selaku wali kelas IV, staff dan guru-guru SDN Pendem 01, serta adik-adik kelas IV, yang sudah berpartisipasi membantu jalannya penelitian.
8. Keluarga besar H. Salikoen yang telah mendoakan lancarnya pengerjaan skripsi
9. Teman-teman Psikologi F 2014 yang telah berjuang bersama dalam menimba ilmu hingga sampai saat ini, menjadi teman yang selalu memberi motivasi untuk melangkah maju.
10. Sahabat-sahabat saya Irma, Sukma, Icha, Diah, Mita, Alif, Frida, Alya, Awi, Kartika, Gusti, Ofi, Dila,Septi, Rimba, dan Mbak Muti selalu memberi semangat dan kebersamai saat sedang jatuh.
11. Seluruh kader Lisfa yang memberikan banyak pelajaran dan pengalaman selama di Lisfa.
12. Kepada kader Departemen WD Alif, Frida, Amal, Kurnia, Sri, dan Farda yang menjadi wadah untuk berbenah diri, serta penyemangat dikala sedih.

13. Kepada Frida dan Ratri yang sudah bekerja sama menyelesaikan skala *misbehavior*, memberi semangat, serta saling mendukung.
14. Kepada Mbak Lina, Mbak Nisa, dan Mbak Tya yang selalu menemani, dan menyemangati dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Sehingga peneliti mengharapkan adanya saran dan masukan dalam rangka penyempurnaan skripsi ini, agar dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Malang, 17 Juli 2018

Penulis,

Baiq Nur Maharani Yuanda P



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	1
PENDAHULUAN	1
Misbehavior.....	5
Play therapy ular tangga ekspresi.....	7
Play Therapy dengan media Ular Tangga Ekspresi dan Misbehavior	10
Kerangka Berpikir	13
Hipotesa.....	14
METODE PENELITIAN.....	14
Rancangan Penelitian	14
Subjek Penelitian.....	14
Variabel dan Intrumen Penelitian.....	15
Prosedur dan Analisa Data Penelitian	15
HASIL PENELITIAN.....	16
DISKUSI.....	18
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	21
REFERENSI	22



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perilaku <i>misbehavior</i> siswa di kelas	5
Tabel 2. Karakteristik Subjek Penelitian.....	16
Tabel 3. Uji <i>paired sample t-test</i>	17
Tabel 4. Uji <i>independen sample t-test</i>	17



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	13
Gambar 2. Rancangan Penelitian	14



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul.....	25
Lampiran 2. Skala try out <i>misbehavior</i>	37
Lampiran 3. Blueprint skala tryout <i>misbehavior</i>	39
Lampiran 4. Skala <i>misbehavior</i> setelah tryout	43
Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas Skala <i>Misbehavior</i>	44
Lampiran 6. Data Pre-test Kelompok Eksperimen	48
Lampiran 7. Data Pre-test Kelompok Kontrol	49
Lampiran 8. Data Post-Test Kelompok Eksperimen.....	50
Lampiran 9. Data Post-Test Kelompok Kontrol	51
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas	52
Lampiran 11. Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	53
Lampiran 12. Hasil Uji Independen Sample T-Test	54
Lampiran 13. Dokumentasi.....	55
Lampiran 14. Surat Keterangan Penelitian	55

PLAY THERAPY UNTUK MENGURANGI MISBEHAVIOR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Baiq Nur Maharani Yuanda Putri
Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

myuanda9@gmail.com

Misbehavior merupakan perilaku anak yang dapat mengganggu proses pembelajaran di kelas. Pada siswa sekolah dasar kecenderungan *misbehavior* menjadi lebih besar karena anak mulai berinteraksi dengan lingkungan yang lebih kompleks. Kecenderungan *misbehavior* dapat diatasi dengan berbagai cara salah satunya dengan *play therapy* ular tangga ekspresi dengan unsur terapeutiknya yang dapat menurunkan kecenderungan *misbehavior*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektifitas *play therapy* ular tangga ekspresi dalam menurunkan kecenderungan *misbehavior* pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *between subject pre-test post-test control group design*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat penurunan rata-rata skor kecenderungan *misbehavior* pada kelompok eksperimen dari 54,0 menjadi 50,8 namun tidak terdapat perbedaan yang signifikan tingkat penurunan kecenderungan *misbehavior* ($p = 0,612 > 0,05$). Hasil membuktikan bahwa, *play therapy* ular tangga ekspresi tidak dapat menurunkan kecenderungan *misbehavior* secara signifikan.

Kata kunci: *play therapy*, ular tangga ekspresi, kecenderungan *misbehavior*, anak

Misbehavior is a child's behavior that can interfere learning process in the classroom. In elementary school students the tendency of misbehavior becomes greater because children begin to interact with more complex environments. Misbehavior tendency can be overcome by various ways one of them is ular tangga ekspresi. play therapy that has therapeutic element that can decrease misbehavior tendency. The aimed of this study is to examine the effectiveness of ular tangga ekspresi play therapy in decreasing misbehavior tendency of elementary school students. This research is experimental research and categorized as between subject pre-test post-test control group design. The results showed that there was decrease mean score of misbehavior tendency in the experimental group from 54.0 to 50.8 but there was no significant difference in the decreasing level of misbehavior tendency ($p = 0,612 > 0,05$). The results prove that, play therapy ladder expression ladder can not decrease misbehavior tendency significantly.

Keywords: play therapy, ular tangga ekspresi, misbehavior tendency, children

Sekolah merupakan instansi utama yang memiliki peran penting dalam pendidikan anak. Di sekolah, selain mengajarkan pelajaran, anak juga belajar berinteraksi dengan orang lain, seperti guru dan teman sebayanya. Anak yang sudah memasuki usia sekolah dasar tentu membutuhkan adaptasi dalam berinteraksi dengan orang

lain selain dengan keluarganya. Selain adaptasi anak juga mengalami tahap perkembangan moral di sekolah. Perkembangan moral merupakan interaksi, dan hubungan timbal balik yang penting antara anak dengan orang lain maupun lingkungannya dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Adisusilo, 2012). Menurut Santrock (2012) Perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Kohlberg dalam Ormrod (2008) pada usia sekolah dasar sebagian besar anak mengalami moralitas konvensional tahap 1, yakni hukuman-penghindaran dan kepatuhan, dimana anak mengambil keputusan tanpa memikirkan orang lain, dan mematuhi jika peraturan dibuat oleh orang lain, dan ketika dilanggar anak kemungkinan dapat mengalami permasalahan-permasalahan di sekolah yang berkaitan dengan moral. Misalnya yang terjadi pada anak di sekolah dasar, seperti yang dilansir dalam Indosiana.tempo.co, siswa SD di Jakarta tega menyiksa teman sekolahnya karena hal sepele, kemudian siswa laki-laki kelas 6 yang memukul salah satu teman perempuannya tanpa alasan yang jelas, menurut penulis artikel tersebut yakni Sudradjat (2015), kenakalan anak-anak sudah sangat kritis.

Di sekolah guru memiliki peranan penting dalam membentuk moralitas anak sesuai dengan jenjang usianya, namun hal ini tentu tidak selalu berjalan dengan baik karena di era modern ini siswa lebih mudah mengikuti perkembangan informasi karena pesatnya perkembangan teknologi. Seperti yang dilansir dalam liputan6.com (2016) survey yang dilakukan oleh keminfo dan UNICEF sebanyak 79,5 % pengguna *gadget* adalah anak-anak dan remaja. Selain berdampak positif seperti menambah wawasan tentunya hal ini memiliki dampak negatif. Hal ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua sehingga anak mencari hiburan yang dapat dilakukan dengan teman sebayanya seperti bermain *game online* sampai lupa waktu. Menurut Wahyudah & Hermanto (2014) anak yang tidak ada batasan waktu saat bermain *game online* dapat mengganggu kegiatan belajarnya, sering tidak masuk sekolah, tidak disiplin mudah emosional, dan agresif serta mengikuti adegan yang terdapat dalam *game* atau adegan yang sering dilihat. Menurut Bandura dalam (Feist & Feist, 2008) *modelling* merupakan pembelajaran manusia yang utama dengan mengamati, dan pengamatan tersebut akan terus menerus diperkuat.

Menurut Helwig & Jasiebedzka; Laupa & Turiel; Nucci & Nucci dalam Ormrod (2008) menyatakan bahwa kesadaran anak tentang norma sosial belum berkembang secara sempurna pada masa kanak-kanak awal, namun akan meningkat pada usia sekolah dasar. Hal ini tentu bertentangan dengan kasus diatas, pengajaran mengenai nilai moral harus dilakukan sedini mungkin, baik di rumah oleh orang tua maupun di sekolah ketika sudah memasuki usia sekolah. Kurangnya kemampuan siswa untuk menyaring informasi dapat menyebabkan mereka meniru hal-hal yang tidak baik sehingga perilaku mereka seringkali menjadi buruk (*misbehavior*) baik di rumah maupun di sekolah yang melanggar nilai moral antara lain dengan melakukan aksi agresi, atau pencurian (Ormrod, 2008).

Menurut Sexton (2013) *misbehavior* di kelas maupun di sekolah dipandang sebagai permasalahan serius yang merupakan gejala krisis yang kompleks dan dinamis dalam suatu hubungan pedagogik. Rehman & Sadrudin (2012) mendefinisikan *misbehavior* secara umum sebagai perilaku yang tidak diterima secara sosial dan tidak tepat pada situasi tertentu yang dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Menurut kamus Oxford (2008), *misbehave* dapat diartikan sebagai berperilaku buruk, kenakalan, ketidakpatuhan, berlaku tak pantas. Menurut Charles (dalam Yohannes, 2016) mendeskripsikan *misbehavior* sebagai tindakan tanpa melalui proses berfikir atau niat yang dapat mengganggu pembelajaran atau pengajaran, dengan mengancam atau mengintimidasi orang lain yang keluar dari standar moral masyarakat, etika, dan hukum. Sun & Shek (2012) mendefinisikan *misbehavior* pada siswa sebagai perilaku siswa seperti pembicaraan yang mengganggu, melucu, menolak pekerjaan, mengganggu aktivitas pengajaran, melecehkan teman kelas, menghina secara verbal, kasar pada guru, membangkang, serta memusuhi, mulai dari jarang hingga sering, ringan hingga berat yang terjadi setiap hari di dalam kelas yang menghambat proses belajar mengajar di dalam kelas.

Terdapat faktor yang menjadi penyebab anak-anak melakukan hal tersebut, salah satunya adalah lingkungan, sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Rehman & Sadrudin (2012) terdapat beberapa faktor penyebab *misbehavior* yaitu *social environment* yakni lingkungan. Menurut Guez & Allen (dalam Rehman & Sadrudin, 2012), lingkungan memiliki pengaruh yang signifikan dalam perkembangan individu dan perilaku serta sikapnya. Menurut *Common Wealth of Australia* faktor kombinasi dari karakteristik individu, sosial, dan lingkungan dapat mempengaruhi berkembangnya permasalahan perilaku. Cooper, et al (dalam Alstot & Crystal, 2015) juga mendukung pernyataan tersebut yang menyatakan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan tempat individu berinteraksi. Seringkali dalam *setting* akademik, faktor lingkungan yang dimaksud adalah interaksi siswa dengan teman sebaya atau guru, aturan kelas, kecepatan belajar, lokasi kelas, dan materi yang disampaikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Annafi'u (2018) *misbehavior* juga dipengaruhi oleh *sense of school belonging* yang rendah.

Terdapat beberapa *misbehavior* yang biasa terjadi didalam kelas yakni menurut Wheldall & Merret dalam Sun & Shek (2012) di bagi menjadi 10 item perilaku seperti, makan di dalam kelas, membuat keributan, tidak patuh, berbicara keras, kemalasan/ kelambatan, berperilaku tidak semestinya, mengganggu teman, agresi fisik, tidak rapi (*untidiness*), dan keluar dari bangku. Menurut Sun & Shek (2012) terdapat beberapa kategori *misbehavior* yang terjadi di kelas berdasarkan perspektif guru seperti melakukan sesuatu secara sembunyi, berbicara di waktu yang tidak tepat, agresi verbal, tidak menghormati guru, tidak memperhatikan atau melamun, keluar dari bangku, kebiasaan gagal mengumpulkan tugas, agresi fisik, dan lain sebagainya.

Perilaku *misbehavior* ini, selain mempengaruhi siswa itu sendiri dapat juga mempengaruhi keadaan dalam kelas. Menurut penelitian terdahulu oleh Ozben (2010), *misbehavior* di kelas dapat merusak atmosfir kelas, proses pembelajaran,

mencegah baik guru maupun siswa untuk mencapai tujuan dan menyebabkan masalah manajemen waktu. Berkaitan dengan itu Joshi, Gokhale, & Acharya (2012) menyatakan bahwa permasalahan perilaku tidak hanya mengganggu rencana proses pembelajaran oleh guru namun juga mengganggu proses pembelajaran siswa lainnya. Tidak hanya siswa, menurut Chang (2013) *misbehavior* pada siswa merupakan sumber utama stress dan *burn out* pada guru. Selain itu, menurut Hwung (2016) siswa dengan *misbehavior* lebih lamban dalam belajar dan memiliki pencapaian akademik yang rendah.

Terdapat cara yang digunakan untuk menangani masalah *misbehavior* yaitu dengan *classroom management* seperti yang dilakukan oleh Tran (2015) menyatakan bahwa menurut perspektif siswa guru di vietnam menggunakan manajemen kelas dengan memberikan teknik disiplin yang agresif seperti menghukum pada anak *misbehavior*. Adapun metode lain yang dapat menjadi alternatif untuk mengurangi *misbehavior* adalah *Play therapy*. Menurut Garry L Landreth (2012) bermain adalah aktivitas pusat pada masa kanak-kanak, terjadi kapan saja, dan dimana saja. Menurutnya, bermain adalah spontanitas, biasanya menyenangkan, sukarela, dan tidak memiliki tujuan. Menurut Frank (dalam Landreth, 2012) bermain adalah cara anak-anak untuk belajar sesuatu yang tidak kita ajarkan. Cara untuk mengeksplor dan mengorientasi dirinya dalam dunia nyata. Dengan terlibat dalam proses bermain anak dapat belajar.

Play therapy beberapa kali mampu menurunkan permasalahan perilaku pada anak. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Jafari et al (2011) menemukan bahwa *play therapy* dapat mengurangi ketidakpatuhan pada anak ADHD di taman kanak-kanak. Berdasarkan disertasi yang diteliti oleh Swan (2011) *play therapy* dapat mengurangi permasalahan perilaku pada anak dengan Retardasi Mental. Cochran & Cochran (2017) menjelaskan bahwa *play therapy* memberikan pengaruh terhadap anak dengan perilaku mengganggu yang memiliki taraf tinggi. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bagherizadeh (2015) menyatakan bahwa *play therapy* efektif untuk mengurangi *symptom* pada anak laki-laki yang mengalami *oppositional defiant disorder*. Menurut Endang & Aspihan (2017) *play therapy* ular tangga secara signifikan mampu mengurangi perilaku *bullying* pada remaja. Menurut Sina & Iftayani (2017) permainan ular tangga “Saya Anak Sholih” mampu mengurangi kecenderungan perilaku menentang pada anak. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui keefektifan metode *Play Therapy* pada anak *misbehavior* di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh. Menurut British Association of Play Therapist (2004) terdapat manfaat *play therapy* disekolah yaitu: (1) membantu anak-anak untuk membangun hubungan yang sehat dengan tenaga pengajar dan teman sebayanya, (2) mengurangi masalah emosi, perilaku, dan hambatan social dalam belajar, (3) meningkatkan penyesuaian diri anak didalam kelas, (4) meningkatkan kemampuan komunikasi dan kesadaran emosi, (5) dapat ditujukan untuk memenuhi kebutuhan anak-anak yang beresiko, (6) membantu tenaga pengajar. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti ingin mengetahui dapatkah *play therapy* mengurangi tingkat *misbehavior* pada siswa sekolah dasar?. Tujuan penelitian yaitu efektifitas *play therapy* dengan media “Ular Tangga Ekspresi”

untuk mengurangi *misbehavior* pada siswa sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian yaitu mendapatkan alternatif intervensi pada anak sekolah dasar yang mengalami *misbehavior*.

Misbehavior

Menurut Sexton (2013) *misbehavior* di kelas maupu di sekolah dipandang sebagai permasalahan serius yang merupakan gejala krisis yang kompleks dan dinamis dalam suatu hubungan pedagogik. Basar dalam Ozben (2010) mengklaim *misbehavior* sebagai perilaku yang mengagalkan pengajaran yang juga disebut perilaku yang tidak diinginkan. Sun & Shek (2012) mendefinisikan *misbehavior* pada siswa sebagai perilaku siswa seperti pembicaraan yang mengganggu, melucu, menolak pekerjaan, mengganggu aktivitas pengajaran, melecehkan teman kelas, menghina secara verbal, kasar pada guru, membangkang, serta memusuhi, mulai dari jarang hingga sering, ringan hingga berat yang terjadi setiap hari di dalam kelas yang menghambat proses belajar mengajar di dalam kelas. Charles (dalam Yohannes, 2016) mendeskripsikan *misbehavior* sebagai tindakan tanpa melalui proses berfikir atau niat yang dapat mengganggu pembelajaran atau pengajaran, dengan mengancam atau mengintimidasi orang lain yang keluar dari standar moral masyarakat, etika, dan hukum.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *misbehavior* dapat didefinisikan sebagai suatu tindakan tanpa melalui proses berfikir yang dapat mengganggu proses pembelajaran seperti mengganggu, menolak pekerjaan, melucu, dan berbuat kasar pada orang lain yang menghasilkan konsekuensi yang tidak diinginkan.

Menurut Sun & Shek (2012) terdapat beberapa kategori *misbehavior* yang terjadi di kelas berdasarkan perspektif guru seperti melakukan sesuatu secara sembunyi, berbicara, agresi verbal, tidak menghormati guru, tidak memperhatikan atau melamun, keluar dari bangku, kebiasaan terlambat mengumpulkan tugas, agresi fisik, mencontek PR, komunikasi non verbal, bermain, terlambat masuk kelas, makan atau minum, tidak mempersiapkan buku pelajaran, dan pasif didalam kelas yang terbagi menjadi sembilan kategori seperti yang tergambar pada tabel dibawah ini

Tabel 1. Perilaku *misbehavior* siswa di kelas

Kategori	Sub Kategori
Melakukan sesuatu secara pribadi	Sibuk dengan barang pribadi; Mengerjakan PR; Menggunakan barang elektronik (telepon genggam, bermain <i>games</i>); Membaca buku lain yang tidak relevan dengan pelajaran; Menggambar yang tidak relevan dengan pelajaran.
Berbicara tidak pada gilirannya	Memanggil

Kategori	Sub Kategori
	Membuat komentar Bercakap-cakap
Agresi Verbal	Mengejek teman; Menyerang teman; Berdebat/ adu mulut dengan teman; Berbicara kasar.
Tidak menghormati guru	Tidak patuh/menolak mengikuti instruksi guru; Berbuat kasar/ menjawab perkataan guru, mendebat guru.
Tidak memperhatikan/ melamun/ bermalas-malasan	
Keluar dari bangku	Berpindah bangku; Berkeliling kelas; Berlarian di kelas; Kabur dari kelas.
Kebiasaan gagal dalam mengumpulkan tugas	
Agresi Fisik	Memukul teman; Mendorong teman; Merusak benda.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rehman & Sadruddin (2012) terdapat beberapa penyebab *misbehavior* di Asia Tenggara yaitu:

- Lingkungan keluarga dan sosial yang kurang menanamkan nilai-nilai etika, perilaku kasar yang dilakukan orang tua, penggunaan bahasa yang kasar, penerapan peraturan yang ketat tidak pada tempatnya, lingkungan pertemanan yang buruk, mengomeli anak didepan orang lain, perkembangan yang tidak seimbang, dan terlalu memanjakan anak;
- Kurangnya perhatian terhadap anak termasuk didalamnya pengabaian oleh orang tua, kesenjangan komunikasi karena kurangnya waktu, kurang memahami, memperhatikan, dan kurangnya konseling.
- Media dimana media dapat menyebabkan berubahnya gaya hidup, budaya barat, dan modernism.
- De-motivasi dikarenakan terlalu meremehkan dan menghindari pendapat anak, ekspektasi yang terlalu tinggi.
- Pilih kasih seperti berpihak dan mendiskriminasi anak.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi *misbehavior* Yuan & Che (2012) membagi faktor tersebut menjadi tiga berdasarkan sumber utamanya yakni anak, guru, dan lingkungan yang dijabarkan sebagai berikut

(1) Faktor Anak

Anak yang mencari perhatian. Beberapa anak mendapat perhatian orang lain seperti orang tua maupun guru dengan cara bersikap baik dan ramah ketika anak tersebut tumbuh dilingkungan yang positif, namun disisi lain terdapat anak yang mencari perhatian dengan *misbehavior* yang bisa terjadi akibat penguatan yang salah. Misalkan ketika anak yang sudah

berperilaku baik melihat anak yang berperilaku buruk mendapatkan perhatian lebih dari orang lain, maka anak berperilaku baik tersebut akan menganggap bahwa dengan perilaku buruk ia akan lebih diperhatikan oleh orang lain. Kemudian anak yang mengalami kesulitan belajar. Ketika anak melakukan sesuatu dengan baik di kelas, dan mendapat penghargaan dari gurunya, mereka akan memiliki perasaan yang positif terhadap sekolah dan akan bekerja keras serta bersikap kooperatif terhadap guru. Namun disisi lain anak yang memiliki kesulitan dengan pekerjaannya akan merasa tidak puas dengan diri mereka dan memiliki perasaan yang negatif terhadap sekolah dan tugas di kelas. Ketika hal tersebut terjadi secara konstan maka harga diri anak menjadi rendah, dan anak seringkali meragukan kemampuannya untuk menyelesaikan tugas baru dengan baik, sehingga anak akan mengalihkan usaha mereka mengerjakan tugas dengan aktivitas lain seperti berbicara didalam dengan siswa lain yang termasuk salah satu indikator *misbehavior*

(2) Faktor Guru

Misbehavior pada anak merupakan reaksi dari perilaku guru terhadap mereka dengan kata lain tindakan guru dapat menyebabkan siswa *misbehavior* seperti cara mengajar membosankan, disiplin yang lemah, serta membanding-bandingkan siswa satu dengan lainnya. Terdapat tiga hal dalam diri guru yang mempengaruhi *misbehavior* pada anak yakni otoritas guru, cara guru mengontrol kelas, dan kepribadian yang dimiliki guru. Untuk mengontrol kedisiplinan dikelas guru harus bisa membangun otoritas yang diterima oleh siswa sehingga hubungan positif antar guru dan siswa terbangun.

(3) Faktor lingkungan sosial

Lingkungan sosial yang dimiliki siswa juga berpengaruh terhadap *misbehavior* siswa. Penilaian anak terhadap perilaku belum sempurna karena umur dan pengalaman sosial mereka yang kurang cenderung mengimitasi atau mengikuti perilaku yang ada disekitarnya seperti yang ada dalam *social learning theory* yang menyatakan bahwa perilaku berkembang dari sesuatu yang kita amati setiap hari, yang menjadi kunci utama anak untuk memahami peran sosial dan identitas mereka sehingga dapat dikatakan anak mudah meniru hal-hal yang dilihatnya sehari-hari termasuk kekerasan. Selain itu, lingkungan keluarga yang memiliki peran penting dalam pembentukan perilaku anak yang dipengaruhi oleh cara mendidik dan sikap orang tua kepada anak. Kurangnya pengawasan orang tua, interaksi yang kurang dalam keluarga, keluarga yang tidak harmonis, disiplin yang kurang tegas dan *modeling* dapat menjadi faktor yang mempengaruhi munculnya *misbehavior*.

Play therapy ular tangga ekspresi

Schaefer dalam (Hall, Schaefer, & Kaduson, 2002) *play therapy* dapat didefinisikan sebagai proses interpersonal dimana terapis secara sistematis mengaplikasikan kekuatan kuratif dalam permainan misalnya *role play*, komunikasi, katarsis, dan membentuk kelekatan untuk membantu klien

menyelesaikan permasalahan psikologis yang dialami saat ini, dan mencegah yang akan datang.

Menurut *British Association of Play Therapist* (2004), *play therapy* adalah terapi yang dapat membantu anak-anak dalam memodifikasi perilaku, memperjelas *self-concept* yang dimiliki anak, dan membantu membangun hubungan yang sehat. Terdapat manfaat *play therapy* yang dipaparkan (1) Membantu anak-anak untuk membangun hubungan yang sehat dengan tenaga pengajar dan teman sebayanya. (2) Mengurangi masalah emosi, perilaku, dan hambatan social dalam belajar (3) Meningkatkan penyesuaian diri anak didalam kelas (4) Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kesadaran emosi (5) Dapat ditujukan untuk memenuhi kebutuhan anak-anak yang beresiko (6) Membantu tenaga pengajar.

Frank (dalam Landreth, 2012) menerangkan bahwa bermain adalah cara anak-anak untuk belajar sesuatu yang tidak kita ajarkan. Cara untuk mengeksplorasi dan mengorientasi dirinya dalam dunia nyata. Dengan terlibat dalam proses bermain anak dapat belajar mengenai makna dan nilai, diwaktu yang sama mereka juga menjelajahi, memiliki pengalaman, dan belajar dengan cara mereka sendiri

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *play therapy* proses terapeutik yang menjadi aktivitas pusat pada masa kanak-kanak dengan mengaplikasikan kekuatan kuratif dari sebuah permainan seperti *role play*, komunikasi, katarsis, dan membentuk kelekatan yang bersifat spontan yang dapat membantu anak dalam memodifikasi perilaku, memperjelas *self concept*, dan membantu membangun hubungan yang sehat. Dalam pelaksanaan intervensi, peneliti menggunakan metode *play therapy* dengan media ular tangga ekspresi sebagai alternatif untuk mengurangi kecenderungan *misbehavior* pada anak yang duduk di sekolah dasar.

Afandi (2015) menyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa di mainkan oleh anak-anak dengan konsep dimainkan oleh 2 orang atau lebih yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya terdapat ular, dan tangga. Jika mendapatkan tangga berarti harus naik sesuai dengan tangga tersebut, jika mendapat ular maka harus turun sesuai dengan jalan yang dilalui ular tersebut.

Menurut Nugrahani (2007) permainan ular tangga adalah permainan yang secara psikologis mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Menurut Puspita & Surya (2017) Ular tangga merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih untuk bertarung sportif. Menurut Yudha (dalam Puspita & Surya, 2017) permainan ular tangga adalah permainan dengan tipe kompetitif, yang langsung mengarah pada kemampuan untuk kooperatif dan sikap sportif sehingga menjadi suatu teknik sosial dan pengalaman moral.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ular tangga adalah suatu jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang dapat melatih kemampuan untuk kooperatif dan sportif sehingga menjadi teknik sosial,

dan pengalaman moral bagi pemainnya. Sehingga peneliti ingin menggunakan ular tangga ekspresi sebagai media dari *play therapy* untuk mengurangi *misbehavior*.

Menurut Drewes & Schaefer (2010) terdapat beberapa faktor terapeutik dalam *play therapy* yang tercakup dalam media ular tangga ekspresi yaitu (1) *self-expression*, anak masih mengalami keterbatasan dalam kemampuan menerima dan mengekspresikan bahasa, keterbatasan kosa kata, serta terbatas dalam berfikir abstrak yang membuat anak tidak dapat berkomunikasi secara efektif, dengan bermain anak dapat menyampaikan pikirannya secara langsung dan merasa lebih baik dibanding hanya mengekspresikannya dengan kata-kata. Melalui aktivitas bermain ular tangga ekspresi. Dimana dalam permainan ular tangga ekspresi terdapat kartu-kartu perilaku sebab-akibat, dan situasi yang akan diperagakan anak sehingga anak dapat mengekspresikan pemikiran yang dimilikinya mengenai kecenderungan *misbehavior*; (2) Pembelajaran secara langsung, bermain memungkinkan kita untuk mengatasi kurangnya kemampuan dan pengetahuan melalui instruksi langsung. Permainan ular tangga ekspresi dilakukan dengan instruksi langsung ketika anak mendapatkan kartu sebab maka anak harus mencari akibatnya pada kartu lain yang menambah pengetahuan anak, melalui permainan ular tangga ekspresi anak juga berlatih mengenai alternatif perilaku (konatif) yang lebih diterima oleh lingkungan sosialnya; (3) *sublimasi*, mengganti *impuls* yang tidak diinginkan dengan aktivitas yang bisa diterima secara sosial. Dengan menggunakan permainan ular tangga ekspresi anak akan terbantu dengan mempraktekkan dan mempelajari cara mengekspresikan perasaan negatif dengan perilaku yang lebih diterima secara sosial sehingga kecenderungan *misbehavior* pada anak berkurang; (4) Penilaian moral, konsep moralitas didasari oleh prinsip kooperatif dan kesamaan. Dalam permainan terdapat pembuatan dan pelaksanaan peraturan yang menjadi pengalaman untuk mengembangkan penilaian moral. Permainan ular tangga ekspresi terdapat peraturan dimana anak harus bersikap kooperatif dengan bergiliran menjalankan dadu, mundur beberapa blok ketika mendapat ular serta naik beberapa blok ketika mendapat tangga, kemudian mengambil kartu serta mengikuti instruksi yang ada, peraturan tersebut berlaku untuk semua anak yang ikut bermain; (5) Empati, melalui bermain ular tangga ekspresi anak dapat mengembangkan empatinya, dengan melihat sesuatu dari perspektif orang lain melalui kartu yang berisi situasi dan diperagakan oleh anak.

Ular tangga Ekspresi sebagai media dari *play therapy* dapat dikaitkan dengan pengurangan kecenderungan *misbehavior* dimana permainan ular tangga sendiri memiliki peraturan yang harus dipatuhi sehingga anak bisa terlatih untuk kooperatif dan bersikap sportif. Kemudian ditambah dengan kartu ekspresi yang berisi perilaku dalam situasi tertentu yang diharapkan mampu melatih siswa untuk berperilaku dan menanamkan nilai baik dalam rangka mengurangi kecenderungan *misbehavior*. Ular tangga ekspresi merupakan permainan ular tangga yang dilengkapi dengan bermain peran. Prinsip kerja Ular tangga ekspresi yang diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Sina & Iftayani (2017) yang menyesuaikan ular tangga dengan kebutuhan permasalahan yang dialami anak yaitu:

1. Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam (Santrock, 2012), anak sekolah dasar (7-11 tahun) memasuki tahap perkembangan Operasional konkret. Dimana anak sudah mampu berpikir secara logis dan konkret. Anak pada tahap ini sudah mampu memahami sebab akibat. Oleh karena itu peneliti menggunakan ular tangga ekspresi yang didalamnya terdapat perilaku dan konsekuensinya sehingga anak dapat menyimpulkan sebab-akibat dari perilakunya. Selain itu terdapat peraturan seperti bermain dengan melempar dadu dan menjalankan pion secara bergiliran agar permainan berjalan lancar, hal ini dapat melatih anak untuk mematuhi peraturan dan bersikap sportif.

2. Penguatan Positif dan *Punishment*

B.F Skinner dalam Feist & Feist (2008) Penguatan positif adalah stimulus yang diberikan dalam situasi tertentu yang dapat meningkatkan munculnya perilaku yang diinginkan. Sedangkan penghukuman adalah memunculkan suatu stimulus agar perilaku tidak diulangi. Dalam permainan ular tangga ekspresi konsep *reinforcement* dan *punishment* di representasikan dalam bentuk ular dan tangga dimana ketika anak mendapatkan ular anak harus turun beberapa blok, dan ketika anak mendapatkan tangga anak akan naik beberapa blok.

3. *Pretend play*

Menurut Schaefer dalam (Homeyer & Marisson, 2008) bermain pura-pura dalam *role-playing* dapat membantu anak untuk mencoba peran yang berbeda dan mencoba perilaku alternatif. Dalam ular tangga ekspresi anak akan bermain peran sesuai dengan perilaku yang didapatkan. Anak akan diminta berperan menjadi orang lain sehingga anak mendapat pengalaman merasakan langsung yang dirasakan oleh orang lain ketika perilaku tersebut buruk, begitupun ketika mendapatkan anak akan bermain peran perilaku baik sehingga anak bisa mendapatkan pengalaman merasakan konsekuensi dari perilaku baiknya.

Play Therapy dengan media Ular Tangga Ekspresi dan Misbehavior

Berdasarkan pada kajian teoritis sebelumnya, keterkaitan antar variabel penelitian dimana seorang anak dapat dikatakan misbehavior menurut Menurut Sun & Shek (2012) terdapat beberapa kategori *misbehavior* yang terjadi di kelas berdasarkan perspektif guru seperti melakukan sesuatu secara sembunyi, berbicara di waktu yang tidak tepat, agresi verbal, tidak menghormati guru, tidak memperhatikan atau melamun, tidur, keluar dari bangku, kebiasaan gagal mengumpulkan tugas, dan melakukan agresi fisik. Menurut Rehman & Sadrudin (2012) *Misbehavior* di sebabkan oleh beberapa faktor seperti lingkungan keluarga dan sosial yang kurang menanamkan nilai-nilai etika, perilaku kasar yang dilakukan orang tua, penggunaan bahasa yang kasar, penerapan peraturan yang ketat tidak pada tempatnya, lingkungan pertemanan yang buruk, mengomeli anak didepan orang lain, perkembangan yang tidak seimbang, dan terlalu memanjakan anak; Kurangnya perhatian terhadap anak termasuk didalamnya pengabaian oleh orang tua, kesenjangan komunikasi karena kurangnya waktu, kurang memahami,

memperhatikan, dan kurangnya konseling; Media dimana media dapat menyebabkan berubahnya gaya hidup, budaya barat, dan modernism; *de*-motivasi dikarenakan terlalu meremehkan dan menghindari pendapat anak, ekspektasi yang terlalu tinggi; Pilih kasih seperti berpihak dan mendiskriminasi anak.

Selain mempengaruhi siswa itu sendiri *misbehavior* juga mempengaruhi keadaan dalam kelas. Menurut penelitian terdahulu oleh Ozben (2010), *misbehavior* di kelas dapat merusak atmosfir kelas, proses pembelajaran, mencegah baik guru maupun siswa untuk mencapai tujuan dan menyebabkan masalah manajemen waktu, sejalan dengan itu Joshi, Gokhale, & Acharya (2012) menyatakan bahwa permasalahan perilaku tidak hanya mengganggu rencana proses pembelajaran oleh guru namun juga mengganggu proses pembelajaran siswa lainnya. Tidak hanya siswa, menurut Chang (2013) *misbehavior* pada siswa merupakan sumber utama stress dan *burn out* pada guru. Selain itu, menurut Hwung (2016) siswa dengan *misbehavior* lebih lamban dalam belajar dan memiliki pencapaian akademik yang rendah.

Salah satu stimulus yang dapat digunakan sebagai upaya untuk mengurangi atau mengubah kecenderungan *misbehavior* adalah dengan *play therapy* dengan unsur terapeutiknya dianggap mampu membantu anak dalam mengubah perilakunya. Menurut British Association of Play Therapist (2004), *play therapy* adalah terapi yang dapat membantu anak-anak dalam memodifikasi perilaku, memperjelas *self-concept* yang dimiliki anak, dan membantu membangun hubungan yang sehat.

Untuk mengurangi *misbehavior*, permainan yang dipilih adalah permainan yang dapat melatih sikap kooperatif serta melatih anak dalam mengembangkan nilai-nilai yang baik di sekolah yakni dengan menggunakan Ular tangga ekspresi. Menurut Lukmanul Haqim dalam Ratnaningsih (2014) berdasarkan sejarahnya, permainan Ular tangga berasal dari India yang diajarkan oleh guru spiritual agama Hindu, dengan maksud untuk mengajarkan manusia dalam berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan. Menurut Endang & Aspihan (2017) *play therapy* ular tangga secara signifikan mampu mengurangi perilaku *bullying* pada remaja. Menurut Sina & Iftayani (2017) permainan Ular tangga “Saya Anak Sholeh” mampu mengurangi kecenderungan perilaku menentang pada anak.

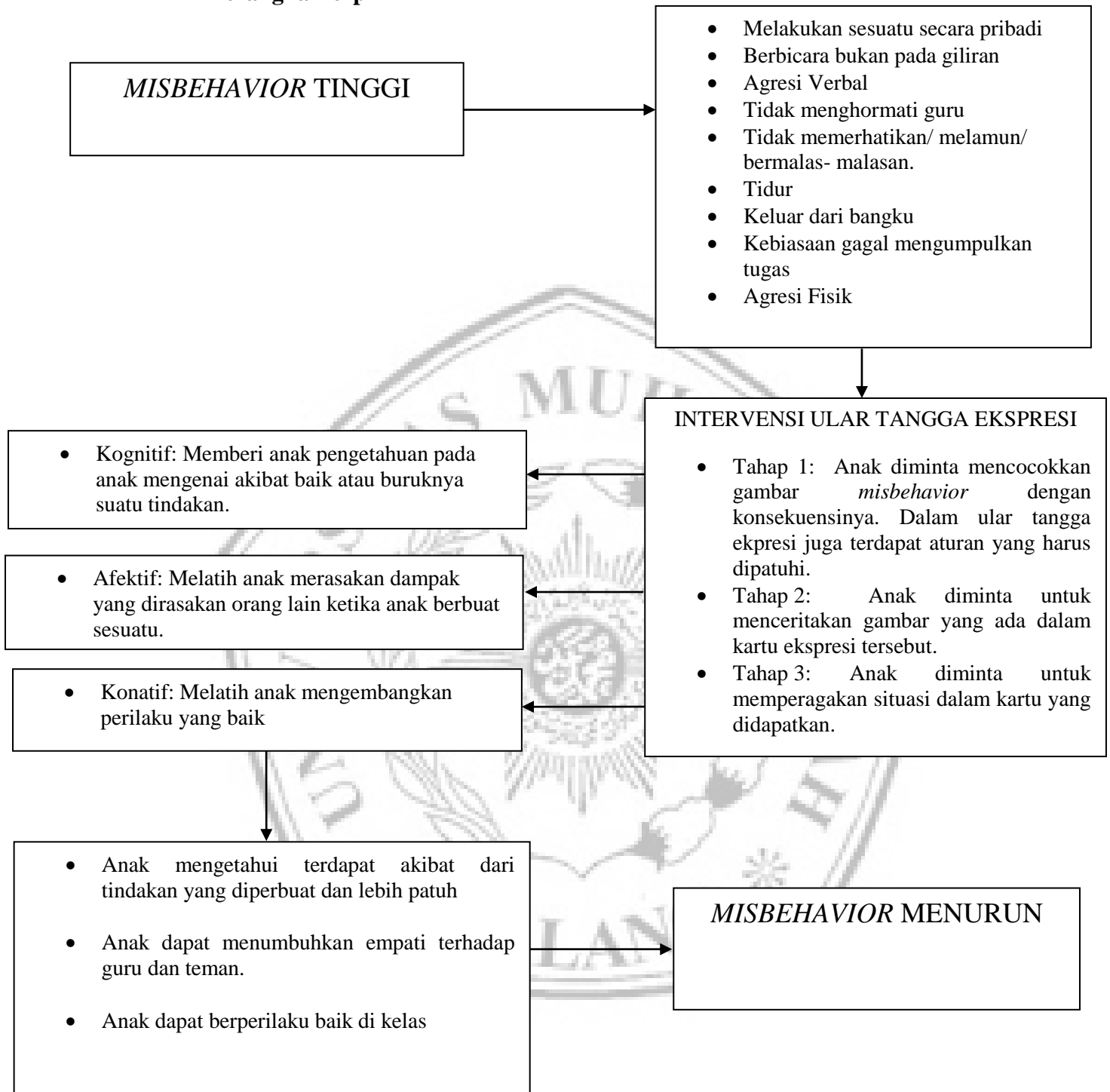
Budiharto dalam Sara (2016) untuk mengubah perilaku terdapat 3 faktor penting yang harus diperhatikan yakni pengetahuan atau kognitif, sikap, dan tindakan. ketika seseorang mendapat pengetahuan baru akan menstimulus seseorang untuk mengaplikasikan suatu sikap terhadap objek tersebut, dengan stimulus tersebut juga dapat menyebabkan terjadinya perubahan tindakan. Perilaku yang didasarkan pada pengetahuan akan lebih langgeng dibanding dengan yang tidak didasari oleh pengetahuan.

Menurut Azwar (1995) sikap terbentuk dari tiga komponen yakni Kognitif, Afektif, dan konatif. (1) aspek kognitif merupakan kepercayaan seseorang mengenai sesuatu yang terbentuk dari hasil pengetahuan individu, dalam ular tangga ekspresi terdapat kartu pada tahap pertama yang bertujuan untuk memberikan anak pengetahuan dengan mencari kartu akibat dari perilaku yang dilakukan, sehingga anak akan memahami bahwa terdapat akibat buruk ketika

berperilaku buruk, dan akibat baik ketika berperilaku baik ; (2) aspek afektif yaitu masalah emosional atau perasaan seseorang terhadap sesuatu, dalam permainan ular tangga ekspresi ini, pada tahap dua anak akan bermain dengan menggunakan suatu kartu situasi, anak diminta menceritakan perasaannya ketika situasi tersebut terjadi pada mereka, dan apa yang akan dilakukan ketika situasi tersebut terjadi pada orang lain; (3) Aspek konatif atau kecenderungan seseorang dalam berperilaku yang dipengaruhi oleh komponen kognitif maupun afektif. Pada aspek konatif ular tangga sendiri sudah memiliki peraturan seperti melempar dadu secara bergiliran, dan kemudian mengambil kartu dimana aturan tersebut harus diikuti oleh anak. Hal ini diharapkan mampu melatih anak untuk belajar disiplin. Kemudian untuk melatih anak dalam aspek konatif, maka pada tahap tiga kartu pada ular tangga ekspresi menggambarkan situasi dan anak harus memperagakan situasi tersebut, dimana anak dapat berperan menjadi guru, teman, maupun siswa, sehingga anak diharapkan mampu berperilaku lebih adaptif ketika berada pada situasi tersebut.



Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Hipotesa

Intervensi dengan menggunakan metode *play therapy* dengan mampu mengurangi *misbehavior*.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *experiment* dengan desain *between subject pretest- posttest control group design* dimana terdapat perlakuan dan situasi yang berbeda dari setiap kelompok. Dalam *experiment* ini terdapat dua kelompok yakni kelompok *experiment* dan kelompok kontrol. Kelompok *experiment* dan kelompok kontrol akan dilakukan pengukuran awal (*pre-test*). Kemudian, kelompok eksperimen diberikan perlakuan. Setelah itu, pengukuran kembali dilakukan terhadap kedua kelompok (*post-test*).

R (KE)	O ₁	→	X	→	O ₂
R (KK)	O ₁	→		→	O ₂

(Sumber: Seniati, Suyanto, & Setiadi, 2005)

Gambar 2. Rancangan Penelitian

Keterangan:

KE = Kelompok Eksperimen

KK = Kelompok Kontrol

O₁ = *Pre-test*

X = Perlakuan

O₂ = *Post-test*

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *play therapy* sebagai metode intervensi untuk mengurangi kecenderungan *misbehavior* pada anak Sekolah Dasar.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas empat di SD 01 P yang berjenis kelamin laki-laki yang memiliki skor skala kecenderungan *misbehavior* yang berada dalam kategori tinggi berdasarkan hasil *screening* yang ditentukan dengan norma kelompok yaitu $x \geq 50$. Kemudian dilakukan *randomisasi* untuk membagi subjek menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Subjek yang terpilih merupakan 10 siswa laki-laki dengan usia 10 tahun. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang siswa.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah *play therapy* dan variabel terikatnya adalah kecenderungan *misbehavior*.

Play therapy merupakan perlakuan yang dilakukan peneliti melalui ular tangga ekspresi untuk mengurangi *misbehavior* pada anak sekolah dasar. Perlakuan melalui *play therapy* dengan menggunakan ular tangga ekspresi memiliki dampak teurapetik bagi anak, sehingga dapat mengurangi kecenderungan *misbehavior*. Dimana anak memainkan permainan ular yang didalamnya terdapat peraturan yang harus dipatuhi dan anak harus mengekspresikan kartu yang didapatkan ketika menaiki tangga ataupun menurun.

Kecenderungan *Misbehavior* suatu kecenderungan tindakan yang dilakukan oleh anak sekolah dasar tanpa melalui proses berfikir yang dapat mengganggu proses pembelajaran seperti mengganggu, menolak pekerjaan, melucu, dan berbuat kasar pada orang lain yang menghasilkan konsekuensi yang tidak diinginkan baik oleh teman sekelas maupun oleh guru.

Data penelitian diperoleh melalui *instrument* penelitian berupa skala kecenderungan *misbehavior* yang disusun oleh peneliti berdasarkan jenis *misbehavior* menurut Sun & Shek (2012) yang membagi *misbehavior* menjadi 9 kategori yakni melakukan sesuatu secara sembunyi, berbicara di waktu yang tidak tepat, agresi verbal, tidak menghormati guru, tidak memperhatikan atau melamun, keluar dari bangku, kebiasaan gagal mengumpulkan tugas, agresi fisik.

Peneliti telah melakukan *try out* skala *misbehavior* pada 47 siswa sekolah dasar kemudian melakukan uji Validitas dan Reliabilitasnya dengan menggunakan SPSS for Windows versi 21. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas alat ukur *misbehavior* terdapat 33 item yang valid dengan rentangan validitas 0,224-0,698 serta nilai reliabilitas 0,920.

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Terdapat beberapa prosedur yang dilakukan peneliti yang meliputi tahap persiapan, tahap intervensi, dan Analisa data.

Pada tahap persiapan peneliti melakukan penyusunan alat ukur berupa skala, dan *try out* skala pada siswa sekolah dasar sejumlah 47 siswa di sekolah yang berbeda dengan tempat penelitian. Setelah itu peneliti mengurus perizinan untuk melakukan penelitian serta melakukan observasi dan *screening* dengan menyebarkan skala untuk memperoleh skor *pre-test*. Kemudian peneliti melakukan seleksi subjek dengan menggunakan norma kelompok. Siswa dengan skor *misbehavior* yang berada pada kategori tinggi akan dimintai kesediaanya untuk berpartisipasi dalam *play therapy* ular tangga ekspresi.

Setelah tahap persiapan peneliti melakukan intervensi pada siswa yang dilakukan dalam 5 sesi. Sesi pertama yaitu peneliti melakukan pembangunan *raport* dengan siswa, agar selama pelaksanaan intervensi siswa tidak merasa canggung dan sungkan. Sesi kedua siswa diminta untuk bermain ular tangga dengan mencocokkan gambar perilaku beserta konsekuensinya untuk memberikan wawasan terhadap siswa mengenai perilaku baik dan perilaku buruk. Sesi ketiga siswa bermain ular tangga kemudian diminta untuk bercerita berdasarkan gambar yang di dapatkan dan menceritakan perasaannya ketika hal tersebut terjadi padanya dengan tujuan melatih afektif siswa bahwa ketika berbuat *misbehavior* akan mempengaruhi orang lain dan menghambat dirinya. Sesi keempat siswa akan bermain ular tangga dengan mendapatkan kartu situasi dan diminta untuk memperagakan situasi tersebut bersama teman-temannya. Setelah sesi ke empat kemudian subjek diberi *feedback* berupa video dan peneliti akan mereview sesi sebelumnya. Setelah itu subjek mengisi skala *post test* untuk memperoleh skor akhir.

Setelah intervensi berakhir peneliti menganalisa data yang diperoleh melalui intervensi. Data yang diperoleh diinput dan diolah menggunakan SPSS *for windows ver 21*, kemudian akan dilakukan pengkategorian data yang terbagi menjadi tinggi, sedang, dan rendah, kemudian dilakukan analisa parametrik *wilcoxon* pada masing-masing kelompok untuk melihat efektifitas *play therapy* ular tangga ekspresi untuk mengurangi kecenderungan *misbehavior* secara signifikan. Peneliti juga menggunakan analisis parametrik *paired sample t test* untuk melihat perbandingan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Setelah itu peneliti membahas keseluruhan hasil analisa data yang didukung dengan data lapangan yakni observasi, dan wawancara, kemudian peneliti mengambil kesimpulan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Setelah pengambilan data dilakukan, maka diperoleh hasil yang tertera pada tabel-tabel berikut. Tabel pertama adalah tabel karakteristik subjek yang berpartisipasi dalam penelitian ini, yang dipilih melalui *screening* dan *randomisasi*, kemudian subjek dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 2. Karakteristik Subjek Penelitian

	Kategori	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Usia		10 tahun	10 tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki	5 orang	5 orang
	Perempuan	-	-
Rata-rata skor kecenderungan <i>misbehavior</i>		54, 0	53,4

Berdasarkan tabel.2 seluruh subjek memiliki skor kecenderungan *misbehavior* kategori tinggi berdasarkan norma kelompoknya. Masing- masing kelompok terdiri dari 5 anak laki-laki dengan usia 10 tahun. Rata-rata skor setiap kelompok juga berada pada kategori tinggi.

Hasil uji normalitas menunjukkan data terdistribusi normal yang dibuktikan dengan nilai $p > 0,05$ pada kedua kelompok. Nilai p kelompok eksperimen =0,20 dan kelompok kontrol $p=0,20$. Karena data terdistribusi normal, peneliti menganalisis dengan uji parametrik.

Kemudian skor kecenderungan *misbehavior* pada kedua kelompok dianalisis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan kedua kelompok sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan yang hasilnya tertera pada tabel berikut

Tabel 3. Uji *paired sample t-test*

Kelompok	N	Rata-rata skor kecenderungan <i>misbehavior</i>		P
		<i>Pre-test</i>	<i>Post test</i>	
Eksperimen	5	54,0	50,8	0,602
Kontrol	5	53,4	52,4	0,843

Tabel 3 menunjukkan bahwa terjadi penurunan rata-rata skor kecenderungan *misbehavior* pada kedua kelompok namun tidak terjadi perubahan yang signifikan pada kedua kelompok yang dapat dilihat pada nilai $p > 0,05$ ($p= 0,602$) yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan skor kecenderungan *misbehavior pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen. Begitupula dengan kelompok kontrol yang tidak memiliki perbedaan yang signifikan yakni $p > 0,05$ ($p=0,843$) pada *pre-test* dan *post test* nya.

Kemudian peneliti menganalisis menggunakan uji *independen sample t test* untuk melihat perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen yang tertera pada tabel berikut

Tabel 4. Uji *independen sample t-test*

Kelompok	N	Rata-rata selisih skor kecenderungan <i>misbehavior</i>	P
Eksperimen	5	9,6	0,612
Kontrol	5	13,8	

Hasil uji *independen sample t test* menunjukkan bahwa rata-rata selisih *pre-test* dan *post-test* skor kecenderungan *misbehavior* kelompok eksperimen lebih kecil dibandingkan dengan kelompok kontrol namun tidak terdapat perbedaan yang

signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang dapat dibuktikan dengan nilai $P > 0,05$ ($p = 0,612$).

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini ditolak yang berarti *play therapy* ular tangga ekspresi tidak dapat mengurangi kecenderungan *misbehavior* secara signifikan meskipun terdapat penurunan rata-rata skor kecenderungan *misbehavior* yang lebih besar pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan.

DISKUSI

Berdasarkan hasil diatas terlihat tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok. Hal ini dapat terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen yang mengalami penurunan rata-rata namun tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Dimana hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian *play therapy* lainnya untuk menyelesaikan permasalahan perilaku mengganggu lainnya seperti yang dilakukan oleh Cochran & Cochran (2017) menjelaskan bahwa *play therapy* memberikan pengaruh terhadap anak dengan perilaku mengganggu yang memiliki taraf tinggi serta penelitian yang dilakukan oleh Bagherizadeh (2015) menyatakan bahwa *play therapy* efektif untuk mengurangi *symptom* pada anak laki-laki yang mengalami *oppositional defiant disorder*.

Ular tangga ekspresi pada penelitian ini memiliki beberapa faktor terapeutik dari *play therapy* yaitu *self-expression*, anak-anak masih memiliki keterbatasan dalam berpikir abstrak, dan keterbatasan kosa kata sehingga sulit mengekspresikan pemikirannya, melalui bermain ular tangga ekspresi anak-anak dapat mengekspresikan pemikirannya mengenai kecenderungan *misbehavior* melalui kartu-kartu yang didapat selama bermain ular tangga ekspresi; pembelajaran secara langsung melalui ular tangga ekspresi dengan instruksi seperti mencocokkan kartu sebab dan akibat perilaku *misbehavior* dan memperagakan situasi anak mendapatkan pembelajaran secara langsung mengenai akibat buruk ketika *misbehavior* dan melatih perilaku mereka untuk bersikap baik dan lebih diterima secara sosial; sublimasi, melalui aktivitas bermain ular tangga ekspresi anak dapat mengalihkan *impuls* negatifnya dengan mempelajari perilaku yang lebih diterima secara sosial; penilaian moral melalui aturan ular tangga ekspresi yang mengharuskan anak mengikuti aturan tersebut dengan kooperatif dan adil yang merupakan prinsip dasar dalam penilaian moral; empati, anak dapat menumbuhkan empatinya melalui ular tangga ekspresi dengan kartu situasi yang diperagakan sehingga anak bisa melihat situasi ketika melakukan *misbehavior* dari sudut pandang orang lain misalkan orang tua, guru, atau teman (Drewes & Schaefer, 2010).

Penelitian ini menekankan pada perubahan sikap atau kecenderungan *misbehavior*. Menurut Azwar (1995) sikap terbentuk dari tiga komponen yakni Kognitif, Afektif, dan konatif. Peneliti menyajikan permainan ular tangga ekspresi berdasarkan komponen pembentukan sikap tersebut yang mencakup aspek

kognitif, aspek afektif dan aspek konatif untuk mengurangi kecenderungan *misbehavior* pada siswa.

Aspek kognitif merupakan kepercayaan seseorang mengenai sesuatu yang terbentuk dari hasil pengetahuan individu, dalam ular tangga ekspresi terdapat kartu pada tahap pertama yang bertujuan untuk memberikan anak pengetahuan dengan mencari kartu akibat dari perilaku yang dilakukan, sehingga anak akan memahami bahwa terdapat akibat buruk ketika berperilaku buruk, dan akibat baik ketika berperilaku baik (Azwar, 1995).

Aspek afektif yaitu masalah emosional atau perasaan seseorang terhadap sesuatu, dalam ular tangga ekspresi pada tahap dua anak akan bermain dengan menggunakan suatu kartu situasi, anak diminta menceritakan perasaannya ketika situasi tersebut terjadi pada mereka, dan apa yang akan dilakukan ketika situasi tersebut terjadi pada orang lain.

Aspek konatif atau kecenderungan seseorang dalam berperilaku yang dipengaruhi oleh komponen kognitif maupun afektif. Pada aspek konatif Ular tangga sendiri sudah memiliki peraturan seperti melempar dadu secara bergiliran, dan kemudian mengambil kartu dimana aturan tersebut harus diikuti oleh anak. Hal ini diharapkan mampu melatih anak untuk belajar disiplin. Kemudian untuk melatih anak dalam aspek konatif, maka pada tahap tiga kartu pada ular tangga ekspresi menggambarkan situasi dan anak harus memperagakan situasi tersebut, dimana anak dapat berperan menjadi guru, teman, maupun siswa, sehingga anak diharapkan mampu berperilaku lebih adaptif ketika berada pada situasi tersebut. Selain itu, peneliti juga memberikan video mengenai cara menjadi anak baik di sekolah serta pada setiap tahap peneliti memberikan *review* mengenai proses intervensi.

Sesuai dengan prinsip ular tangga ekspresi, subjek yang digunakan peneliti merupakan subjek berusia 10 tahun yang memasuki usia sekolah (7-11 tahun) dimana dalam tahap perkembangan kognitif Piaget (dalam Santrock, 2012) anak-anak yang berusia 10 tahun memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak masih memiliki keterbatasan dalam kemampuan berfikir abstrak sehingga masih harus dibimbing menggunakan media yang konkret, dalam permainan ular tangga ekspresi anak-anak langsung bertindak sebagai pion yang berjalan diatas ular tangga, kemudian ular tangga ini memberikan penguatan dan hukuman secara nyata melalui ular dan tangga yang menyebabkan anak maju atau mundur beberapa blok, kemudian dengan kartu gambar sebab-akibat serta situasi yang diperagakan anak dapat merasakan dan melihat situasi dari perspektif orang lain secara langsung. Sehingga melalui ular tangga ekspresi ini anak diasumsikan mampu menurunkan kecenderungan *misbehavior*.

Menurut Yuan & che (2012) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi *misbehavior* yaitu faktor Anak, guru, dan lingkungan sosial. Pertama Faktor Anak. Beberapa anak mendapat perhatian orang lain seperti orang tua maupun guru dengan cara bersikap baik dan ramah ketika anak tersebut tumbuh dilingkungan yang positif, namun disisi lain terdapat anak yang mencari perhatian dengan *misbehavior* yang bisa terjadi akibat penguatan yang salah. Misalkan

ketika anak yang sudah berperilaku baik melihat anak yang berperilaku buruk mendapatkan perhatian lebih dari orang lain, maka anak berperilaku baik tersebut akan menganggap bahwa dengan perilaku buruk ia akan lebih diperhatikan oleh orang lain. Kemudian anak yang mengalami kesulitan belajar. Anak yang memiliki kesulitan dengan pekerjaannya akan merasa tidak puas dengan diri mereka dan memiliki perasaan yang negatif terhadap sekolah dan tugas di kelas. Ketika hal tersebut terjadi secara konstan maka harga diri anak menjadi rendah, dan anak seringkali meragukan kemampuannya untuk menyelesaikan tugas baru dengan baik, sehingga anak akan mengalihkan usaha mereka mengerjakan tugas dengan aktivitas lain seperti berbicara didalam dengan siswa lain yang termasuk salah satu indikator *misbehavior*

Misbehavior pada anak merupakan reaksi dari perilaku guru terhadap mereka dengan kata lain tindakan guru dapat menyebabkan siswa *misbehavior* seperti cara mengajar membosankan, disiplin yang lemah, serta membanding-bandingkan siswa satu dengan lainnya. Terdapat 3 hal dalam diri guru yang mempengaruhi *misbehavior* pada anak yakni otoritas guru, cara guru memegang kontrol kelas, dan kepribadian yang dimiliki guru. Untuk mengontrol kedisiplinan di kelas guru harus bisa membangun otoritas yang diterima oleh siswa sehingga hubungan positif antar guru dan siswa terbangun (Yuan & Che, 2012).

Lingkungan sosial yang dimiliki siswa juga berpengaruh terhadap *misbehavior* siswa. Penilaian anak terhadap perilaku belum sempurna karena umur dan pengalaman sosial mereka yang kurang sehingga mereka cenderung mengimitasi atau mengikuti perilaku yang ada disekitarnya seperti yang ada dalam *social learning theory* yang menyatakan bahwa perilaku berkembang dari sesuatu yang kita amati setiap hari, yang menjadi kunci utama anak untuk memahami peran sosial dan identitas mereka sehingga dapat dikatakan anak mudah meniru hal-hal yang dilihatnya sehari-hari termasuk kekerasan. Selain itu, lingkungan keluarga yang memiliki peran penting dalam pembentukan perilaku anak yang dipengaruhi oleh cara mendidik dan sikap orang tua kepada anak. Kurangnya pengawasan orang tua, interaksi yang kurang dalam keluarga, keluarga tidak harmonis, disiplin yang kurang tegas dan *modeling* dapat menjadi faktor yang mempengaruhi munculnya *misbehavior* (Yuan & Che, 2012).

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi *misbehavior* diatas terdapat faktor yang tidak dapat dikendalikan oleh peneliti seperti lingkungan sosial atau pertemanan dimana berdasarkan hasil wawancara dengan guru subjek Al dan El merupakan anak yang dimanja oleh lingkungan keluarganya sehingga menjadi kurang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas, sedangkan subjek Mi dan Yu kurang mendapatkan perhatian dari orang tua, dan subjek Br ketika melakukan kesalahan dihukum secara fisik oleh orang tuanya sehingga anak merasa takut bertemu dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rehman & Sadrudin (2012) anak melakukan *misbehavior* dapat disebabkan oleh lingkungan keluarga dan sosialnya yang kurang menanamkan nilai etika serta pengabaian oleh orang tua dimana lingkungan keluarga dan pertemanan sangat mempengaruhi penanaman nilai moral dan etika, serta anak yang diabaikan

seringkali *misbehavior* karena mencari perhatian dari lingkungannya dan juga anak yang sering dimarahi didepan orang banyak akan merasakan de-motivasi.

Faktor lainnya yaitu lingkungan sosial anak yang tidak dapat dikontrol secara langsung oleh peneliti seperti lingkungan pertemanan serta konten televisi dan *gadget* yang digunakan sehari-hari. Anak yang terpapar media akan lebih mudah mencontoh apa yang dilihatnya pada media yang digunakan secara berulang melalui televisi atau *game online*. Hal ini sejalan dengan pendapat Bandura dalam (Feist & Feist, 2008) individu akan lebih mudah melakukan *modeling* ketika mereka melihat sesuatu secara berulang-ulang. Menurut Wahyudah & Hermanto (2014) anak yang tidak ada batasan waktu saat bermain *game online* dapat terganggu dalam kegiatan pembelajarannya, sering tidak masuk sekolah, tidak disiplin, emosional, dan agresif dan meniru adegan yang terdapat dalam *game* atau adegan yang sering dilihat.

Berdasarkan teori Ekologi Bronfenbrenner (dalam Santrock, 2012), sistem lingkungan terdekat dari individu adalah mikrosistem dan mesosistem. Dalam mikrosistem anak berinteraksi langsung dengan agen sosial lain seperti orang tua, guru, dan teman sebaya dan mesosistem terdiri dari relasi antar mikrosistem tersebut yang dapat mempengaruhi relasi anak dengan agen sosial lainnya. Misalkan pola asuh orang tua yang terlalu memanjakan anak, mengerjakan tugas yang seharusnya dikerjakan oleh anak akan membuat anak menjadi kurang bertanggung jawab. Sehingga selain melakukan intervensi pada anak yang memiliki kecenderungan *misbehavior* yang tinggi, lingkungan sosial anak juga harus diedukasi sehingga terbentuk relasi yang positif pada makrosistem.

Dalam pelaksanaannya penelitian ini juga memiliki hambatan dan kekurangan secara teknis seperti jumlah subjek dalam penelitian yang terdiri dari 5 orang disetiap kelompok hal ini disebabkan karena setelah diadakan *pre-test* pada 60 anak, subjek yang masuk kriteria penelitian yaitu siswa dengan kecenderungan *misbehavior* tinggi berjumlah 10 orang. *Play therapy* ular tangga ekspresi dapat dimainkan oleh maksimal 7 orang, sehingga siswa yang berpartisipasi terbatas. Pada pelaksanaannya, ular tangga ekspresi dimainkan di dalam ruangan kelas 6 yang berhadapan dengan halaman sekolah tempat menjemput siswa, sehingga situasi kurang kondusif karena banyak kendaraan yang lewat serta terdapat siswa yang belum pulang mengganggu jalannya intervensi. Selain itu, kegiatan sekolah yang sedang mempersiapkan ujian akhir semester dan intervensi dilakukan menjelang pulang sekolah membuat konsentrasi subjek terbagi selama intervensi dilakukan.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat penurunan rata-rata skor kecenderungan *misbehavior* pada kelompok eksperimen dari 54,0 menjadi 50,8 namun ditinjau dari selisih kedua kelompok tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan intervensi berupa *play therapy* ular tangga ekspresi pada siswa sekolah dasar yang dapat dilihat dari nilai $p > 0,05$ ($p = 0,612$). Implikasi dari penelitian ini

untuk guru dan orang tua agar lebih tegas dan menegakkan disiplin baik di sekolah maupun di rumah, serta bekerja sama untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada anak, menciptakan lingkungan sosial yang baik agar anak dapat berperilaku baik. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mengembangkan media ular tangga ekspresi dengan sesi yang lebih beragam dan lebih lama serta memberikan edukasi pada orang tua dan guru agar lebih terlibat dalam penanaman etika dan moral pada anak sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi kecenderungan *misbehavior* dapat dikendalikan.

REFERENSI

- Alstot, A. E., & Alstot, C. D. (2015). Behavior Management: Examining the Function of Behavior. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 22.
- Annafi'u, A. N. (2018). *Pengaruh sense of school belonging terhadap student's misbehavior* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Azwar, Saifuddin. (1995). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya Edisi Kedua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bagherizadeh, Hadis. (2015). The Effect of Play Therapy on Symptoms Oppotitional Defian Disorder in Boys Aged 5-10 Years Old. *International Journal of Learning and Development*, 5 (2).
- British Association of Play Therapist . (2004). *Play Therapy in Schools*. Hanwell: British Association of Play Therapist .
- Charles. (2007). Strategy 2. *Preventing Misbehavior: taking proactive steps to prevent the occurrence of misbehaior in the classrooms*.
- Chang, M. L. (2013). Toward a theoretical model to understand teacher emotions and teacher burnout in the context of student misbehavior: Appraisal, regulation and coping. *Motivation and Emotion*, 37(4), 799-817.
- Cochran, J. L., & Cochran, N. H. (2017). Effect of Child Centered Play Therapy for Student with Highly- Disruptive Behavior in High-Poverty Schools. *International Journal of Play Therapy* , 59-72.
- Drewes, A. A., & Charles, E. S. (2010). *School-Based Play Therapy Second Edition*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Endang, W., & Moch, A. (2017). *Effect of Snake and Ladder Play Therapy to Lower Bullying of Teenegers in Semarang*. Advances in Heath Science Research (AHSR). Presented at Health Science International Conference
- Feist, J., & Feist, G., J. (2008). *Theories of Personality Edisi Keenam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Homeyer, L. E., & Marisson, M. O. (2008). Play Therapy Practice, Issues. and Trends. *American Journal of Play* , 211-228.
- Hwung, Alex. (2016). *Peer misbehavior effect in the classroom*. CMC Senior Theses, Claremont McKenna College, Columbia
- Jafari, N., Mohammadi, M. R., Khanbani, M., Farid, S., & Chiti, P. (2011). Effect of Play Therapy on Behavioral Problems of Maladjustment Preschool Children. *Irian Journal of Psychiatry* , 37-42.
- Joshi, D., Gokhale, V. A., & Acharya, A. (2012). Student's Response and Behavior in the Classroom Environment. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)* (1), 926-934.
- Landreth, G. L. (2012). *Play Therapy: The Art of Relationship*. New York: Taylor & Francis Group.
- Seniati, L., Aries, Y., & Bernadette, N.,S. (2005). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Index
- Nugrahani, R., (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Pendidikan* , 36,(1), 35-44.
- Ormrod, J. E., (2008). *Psikologi Pendidikan Jilid I Edisi Keenam*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Oxford University. (2008). *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. New York: Oxford University Press
- Ozben, S. (2010). Teachers Strategy to cope with 'student misbehavior. *Social and Behavioral Science*. Buca Faculty of education, Turkey
- Puspita, D. M., & Edy, S., (2017). Development of Snake-Ladder as A Medium of Mathematics Learning for the Fourth Grade Student of Primary School. *International Journal of Scinces: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 33, (3), 291-300.
- Ratnaningsih, N. N., (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman*. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta,
- Rehman, M.H., & Sadruddin, M.M. (2012). Study on the causes of misbehavior among South-East Asian children. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2, 162-175.Yogyakarta.
- Santrock, J. W. (2012). *Life- Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Sara, P. (2016). *Efektifitas Metode Pendidikan Kesehatan Dengan Simulasi Permainan Ular Tangga Terhadap Perubahan Sikap Tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah di SDN 03 Singkawang Tengah*. Naskah Publikasi, Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura, Pontianak.

- Setyawan, D. (2015, Juni 14). *KPAI: Pelaku kekerasan Terhadap Anak Tiap Tahun Meningkat*. Retrieved Oktober 27, 2017, from Komisi Perlindungan Anak Indonesia: <http://www.kpai.go.id>
- Oliveira, M. T. M., & Graça, A. (2016). Teachers Procedures Related to Students Misbehaviour in the Physical Education Lesson. *Millenium-Journal of Education, Technologies, and Health*, (45), 9-24.
- Sudradjat, A., R. (2015, September 20). *Miris, Kenakaln Anak Sudah Begitu Kritis*. Retrieved Oktober 26, 2017, from tempo.co: <https://indosiana.tempo.co>
- Sina, Ibnu., & Itsna, I. (2017). Model Permainan Ular Tangga “SMS” (Saya Memang Sholih) Sebagai Pengembangan Intervensi Kognitif Perilaku pada Anak dengan Kecenderungan Perilaku Menentang. *Seminar Nasional Bahasa Sastra dan Budaya*. 1(1)
- Sun, R., C., & Sheck, D. T. (2012). Student Classroom Misbehavior: An Exploratory Study Based on Teachers Perception. *Scientific World Journal*, 1-8.
- Tran, D., Van. (2015). Predicting Student Misbehavior, Responsibility and Distraction from Schoolwork from Classroom Management Techniques: The Students’ Views. *International Journal of Higher Education*. 4, 178-187.
- Yohannes, T. (2016). *Clasroom Behavior Management in Physical Education Classes of East Badhewacho Woreda and Shone Adminitrative City in Selected Secondary and Preparatory Schools*. Dissertation Prepare for degree for Doctor of Philosophy, Addis Ababa University, Addis Ababa.
- Wahyudah, M. N., & Harmanto. (2014). *Moralitas Anak yang Gemar Bermain Game Online di Kawasan Ketintang Surabaya*. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 655-669.
- Wulandari, P. Y., (2016, March 17th). *Anak Asuhan Gadget*. Retrieved January 5, 2018, from <http://health.liputan6.com/read/2460330/anak-asuhan-gadget>





Latar Belakang

Sekolah merupakan instansi utama yang memiliki peran penting dalam pendidikan anak. Di sekolah, selain mengajarkan pelajaran, anak juga belajar berinteraksi dengan orang lain, seperti guru dan teman sebayanya. Anak yang sudah memasuki usia sekolah dasar tentu membutuhkan adaptasi dalam berinteraksi dengan orang lain selain dengan keluarganya. Selain adaptasi anak juga mengalami tahap perkembangan moral di sekolah. Perkembangan moral merupakan interaksi, dan hubungan timbal balik yang penting antara anak dengan orang lain maupun lingkungannya dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Adisusilo, 2012). Menurut Santrock (2012) Perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Kohlberg dalam Ormrod (2008) pada usia sekolah dasar sebagian besar anak mengalami moralitas konvensional tahap 1 yakni Hukuman- penghindaran dan kepatuhan, dimana anak mengambil keputusan tanpa memikirkan orang lain, dan mematuhi jika peraturan dibuat oleh orang lain, dan ketika dilanggar anak kemungkinan dapat mengalami permasalahan-permasalahan di sekolah yang berkaitan dengan moral. Misalnya yang terjadi pada anak di sekolah dasar, seperti yang dilansir dalam Indosiana.tempo.co, siswa SD di Jakarta tega menyiksa teman sekolahnya karena hal sepele, kemudian siswa laki-laki kelas 6 yang memukul salah satu teman perempuannya tanpa alasan yang jelas, menurut penulis artikel tersebut yakni Sudradjat (2015), kenakalan anak-anak sudah sangat kritis.

Di sekolah guru memiliki peranan penting dalam membentuk moralitas anak sesuai dengan jenjang usianya, namun hal ini tentu tidak selalu berjalan dengan baik karena di era modern ini siswa lebih mudah mengikuti perkembangan informasi karena pesatnya perkembangan teknologi seperti yang dilansir dalam liputan6.com (2016) survey yang dilakukan oleh keminfo dan UNICEF sebanyak 79,5 % pengguna *gadget* adalah anak-anak dan remaja.

Selain berdampak positif seperti menambah wawasan tentunya hal ini memiliki dampak negatif. Hal ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua sehingga anak mencari hiburan yang dapat dilakukan dengan teman sebayanya seperti bermain *game online* sampai lupa waktu. Menurut Wahyudah & Hermanto (2014) anak yang tidak ada batasan waktu saat bermain game online dapat terganggu kegiatan belajarnya, sering tidak masuk sekolah, tidak disiplin mudah emosional, dan agresif serta mengikuti adegan yang terdapat dalam *game* atau adegan yang sering dilihat. Menurut Bandura dalam (Feist & Feist, 2008) *modeling* merupakan pembelajaran manusia yang utama dengan mengamati, dan pengamatan tersebut akan terus menerus diperkuat.

Menurut Helwig & Jasiobedzka; Laupa & Turiel; Nucci & Nucci dalam Ormrod (2008) menyatakan bahwa kesadaran anak tentang norma sosial belum berkembang secara sempurna pada masa kanak-kanak awal, namun akan meningkat pada usia sekolah dasar. Hal ini tentu bertentangan dengan kasus diatas, pengajaran mengenai nilai moral harus dilakukan sedini mungkin, baik di rumah oleh orang tua maupun di sekolah ketika sudah memasuki usia sekolah.

Kurangnya kemampuan siswa untuk menyaring informasi dapat menyebabkan mereka meniru hal-hal yang tidak baik sehingga perilaku mereka seringkali menjadi buruk (*misbehavior*) baik di rumah maupun di sekolah yang melanggar nilai moral antara lain dengan melakukan aksi agresi, atau pencurian (Ormord, 2008).

Menurut Sexton (2013) *misbehavior* di kelas maupun di sekolah dipandang sebagai permasalahan serius yang merupakan gejala krisis yang kompleks dan dinamis dalam suatu hubungan pedagogik. Rehman & Munir (2012) mendefinisikan *misbehavior* secara umum sebagai perilaku yang tidak diterima secara sosial dan tidak tepat pada situasi tertentu yang dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Menurut kamus Oxford (2008), *misbehave* dapat diartikan sebagai berperilaku buruk, kenakalan, ketidakpatuhan, berlaku tak pantas. Menurut Charles (dalam Yohannes, 2016) mendeskripsikan *misbehavior* sebagai tindakan tanpa melalui proses berfikir atau niat yang dapat mengganggu pembelajaran atau pengajaran, dengan mengancam atau mengintimidasi orang lain yang keluar dari standar moral masyarakat, etika, dan hukum). Sun & Shek (2012) mendefinisikan *misbehavior* pada siswa sebagai perilaku siswa seperti pembicaraan yang mengganggu, melucu, menolak pekerjaan, mengganggu aktivitas pengajaran, melecehkan teman kelas, menghina secara verbal, kasar pada guru, membangkang, serta memusuhi, mulai dari jarang hingga sering, ringan hingga berat yang terjadi setiap hari di dalam kelas yang menghambat proses belajar mengajar di dalam kelas.

Terdapat faktor yang menjadi penyebab anak-anak melakukan hal tersebut, salah satunya adalah lingkungan, sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Rehman & Munir (2012) terdapat beberapa faktor penyebab *misbehavior* yaitu *social environment* yakni lingkungan. Menurut Guez & Allen (dalam Rehman & Munir, 2012), lingkungan memiliki pengaruh yang signifikan dalam perkembangan individu dan perilaku serta sikapnya. Menurut Common Wealth of Australia faktor kombinasi dari karakteristik individu, sosial, dan lingkungan dapat mempengaruhi berkembangnya permasalahan perilaku. Cooper, et al (dalam Alstot & Crystal, 2015) juga mendukung pernyataan tersebut yang menyatakan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan tempat individu berinteraksi. Seringkali dalam *setting* akademik, faktor lingkungan yang dimaksud adalah interaksi siswa dengan teman sebaya atau guru, aturan kelas, kecepatan belajar, lokasi kelas, dan materi yang disampaikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Annafi'u (2018) *misbehavior* juga dipengaruhi oleh *sense of school belonging* yang rendah.

Terdapat beberapa *misbehavior* yang biasa terjadi didalam kelas yakni menurut Wheldall & Merret di bagi menjadi 10 item perilaku seperti, makan di dalam kelas, membuat keributan, tidak patuh, berbicara keras, kemalasan/ kelambatan, berperilaku tidak semestinya, mengganggu teman, agresi fisik, tidak rapi (untidiness), dan keluar dari bangku (wheldall & Merret dalam Sun & Shek, 2012). Menurut Sun & Shek (2012) terdapat beberapa kategori *misbehavior* yang terjadi di kelas berdasarkan perspektif guru seperti melakukan sesuatu secara sembunyi, berbicara di waktu yang tidak tepat, agresi verbal, tidak menghormati guru, tidak memperhatikan atau melamun, keluar dari bangku, kebiasaan gagal mengumpulkan tugas, agresi fisik, dan lain sebagainya.

Perilaku *misbehavior* ini, selain mempengaruhi siswa itu sendiri dapat juga mempengaruhi keadaan dalam kelas. Menurut penelitian terdahulu oleh Ozben (2010), *misbehavior* di kelas dapat merusak atmosfir kelas, proses pembelajaran, mencegah baik guru maupun siswa untuk mencapai tujuan dan menyebabkan masalah manajemen waktu, sejalan dengan itu Joshi, Gokhale, & Acharya (2012) menyatakan bahwa permasalahan perilaku tidak hanya mengganggu rencana proses pembelajaran oleh guru namun juga mengganggu proses pembelajaran siswa lainnya. Tidak hanya siswa, menurut Chang (2013) *misbehavior* pada siswa merupakan sumber utama stress dan *burn out* pada guru. Selain itu, menurut Hwung (2016) siswa dengan *misbehavior* lebih lamban dalam belajar dan memiliki pencapaian akademik yang rendah.

Terdapat cara yang digunakan untuk menangani masalah *misbehavior* yaitu dengan *classroom management* seperti yang dilakukan oleh Tran (2015) menyatakan bahwa menurut perspektif siswa guru di vietnam menggunakan manajemen kelas dengan memberikan teknik disiplin yang agresif seperti menghukum pada anak *misbehavior*. Adapun metode lain yang dapat menjadi alternatif untuk mengurangi *misbehavior* adalah *Play therapy*. Menurut Garry L Landreth (2012) bermain adalah aktivitas pusat pada masa kanak-kanak, terjadi kapan saja, dan dimana saja. Menurutnya, bermain adalah spontanitas, biasanya menyenangkan, sukarela, dan tidak memiliki tujuan. Menurut Frank dalam (Landreth, 2012) bermain adalah cara anak-anak untuk belajar sesuatu yang tidak kita ajarkan. Cara untuk mengeksplor dan mengorientasi dirinya dalam dunia nyata. Dengan terlibat dalam proses bermain anak dapat belajar.

Play therapy beberapa kali mampu menurunkan permasalahan perilaku pada anak. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Jafari et al (2011) menemukan bahwa *play therapy* dapat mengurangi ketidakpatuhan pada anak ADHD di taman kanak-kanak. Berdasarkan disertasi yang dilakukan oleh Swan (2011) *Play Therapy* dapat mengurangi permasalahan perilaku pada anak dengan Retardasi Mental. Cochran & Cochran (2017) *play therapy* memberikan pengaruh terhadap anak dengan perilaku mengganggu yang memiliki taraf tinggi. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bagherizadeh (2015) menyatakan bahwa *play therapy* efektif untuk mengurangi *symptom* pada anak laki-laki yang mengalami *oppositional defiant disorder*. Menurut Endang & Aspihan (2017) *play therapy* ular tangga secara signifikan mampu mengurangi perilaku *bullying* pada remaja. Menurut Sina & Iftayani (2017) permainan Ular tangga “Saya Anak Sholih” mampu mengurangi kecenderungan perilaku menentang pada anak. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui keefektifan metode *Play Therapy* pada anak *misbehavior* di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh. Menurut British Association of Play Therapist (2004) terdapat manfaat *play therapy* disekolah yaitu: (1) membantu anak-anak untuk membangun hubungan yang sehat dengan tenaga pengajar dan teman sebayanya, (2) mengurangi masalah emosi, perilaku, dan hambatan social dalam belajar, (3) meningkatkan penyesuaian diri anak didalam kelas, (4) meningkatkan kemampuan komunikasi dan kesadaran emosi, (5) dapat ditujukan untuk memenuhi kebutuhan anak-anak yang beresiko, (6) membantu tenaga

pengajar. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti ingin mengetahui apakah *play therapy* mengurangi tingkat *misbehavior* pada siswa sekolah dasar?. Tujuan penelitian yaitu efektifitas *play therapy* dengan media “Ular Tangga Ekspresi” untuk mengurangi *misbehavior* pada siswa sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian yaitu mendapatkan alternatif intervensi pada anak sekolah dasar yang mengalami *misbehavior*.

Jenis Intervensi

Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan oleh peneliti yakni terdapat beberapa anak mengalami kecenderungan *misbehavior* sehingga mengganggu proses pembelajaran di kelas dan mempengaruhi teman sebayanya, oleh karena itu peneliti akan menggunakan metode *play therapy* dimana peneliti menggunakan media ular tangga dan kartu ekspresi. Tujuan dari *play therapy* ini adalah untuk mengurangi *misbehavior* pada anak, dimana anak akan bermain ular tangga dan harus mengekspresikan beberapa perilaku yang ada dalam kartu, untuk untuk melanjutkan permainanannya.

Play therapy beberapa kali mampu menurunkan permasalahan perilaku pada anak. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Jafari et al, 2011) menemukan bahwa *play therapy* dapat mengurangi ketidakpatuhan pada anak ADHD di taman kanak-kanak. Berdasarkan disertasi yang dilakukan oleh Swan (2011) *Play Therapy* dapat mengurangi permasalahan perilaku pada anak dengan Retardasi Mental. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui keefektifan metode *Play Therapy* pada anak *misbehavior* di Sekolah Dasar. Menurut Schaefer dalam (Homeyer & Marisson, 2008) bermain pura-pura dalam *role-playing* dapat membantu anak untuk mencoba peran yang berbeda dan mencoba perilaku alternative. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cochran & Cochran (2017) *play therapy* memberikan pengaruh terhadap anak dengan perilaku mengganggu yang memiliki taraf tinggi.

Tujuan Intervensi

Modul ini disusun untuk memberikan panduan kepada pihak-pihak yang dapat berperan dalam menangani *misbehavior* pada siswa seperti guru, orang tua, dan peneliti lainnya. Tujuan dilakukan intervensi ini adalah untuk mengurangi kecenderungan *misbehavior* pada siswa melalui metode *play therapy* dengan media ular tangga.

Peserta Atau Sasaran Intervensi

Subjek atau sasaran dari intervensi ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas IV yang memiliki kecenderungan *misbehavior* yang tinggi dan sedang yang dapat mengganggu proses pembelajaran di kelas. Untuk itu perlu adanya tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti, dalam membantu mengurangi *misbehavior* di kelas.

Tata Ruang (Setting Tempat) Pelaksanaan Intervensi

Tata ruang dapat disesuaikan senyaman mungkin, diusahakan terdapat ruangan yang besar untuk bermain.

Media Intervensi

Media yang digunakan dalam intervensi ini antara lain:

- Permainan Ular Tangga
- Kartu Ekspresi
- Video “Menjadi anak baik”

Tahapan Pelaksanaan Intervensi

Sebelum melakukan intervensi peneliti akan melakukan *pre-test* dengan menggunakan skala kecenderungan *misbehavior* yang disusun s oleh peneliti. Adapun tahap intervensi yang dilakukan yakni

Sesi	Waktu	Kegiatan
Kegiatan awal		Pembangunan <i>raport</i> dengan siswa agar siswa tidak merasa malu atau sungkan.
Kegiatan inti hari 1	60 Menit	<p>Pada kegiatan inti ini sudah masuk kedalam proses intervensi, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar dadu • Siswa menjalankan pionir dalam ular tangga • Apabila siswa menaiki tangga maka siswa akan mengambil kartu yang telah disediakan • Siswa akan mendapatkan kartu berupa gambar, kemudian siswa diminta mencari konsekuensinya pada kartu yang sudah diacak. • Apabila siswa dapat mencocokkan kartu tersebut maka siswa dapat melanjutkan permainan.
Kegiatan inti hari kedua	60 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar dadu • Siswa menjalankan pionir dalam ular tangga • Apabila siswa menaiki tangga maka siswa akan mengambil kartu yang telah disediakan • Peneliti akan bertanya ada siswa mengenai gambar yang didapat dan siswa diminta menceritakan situasi dalam gambar tersebut.

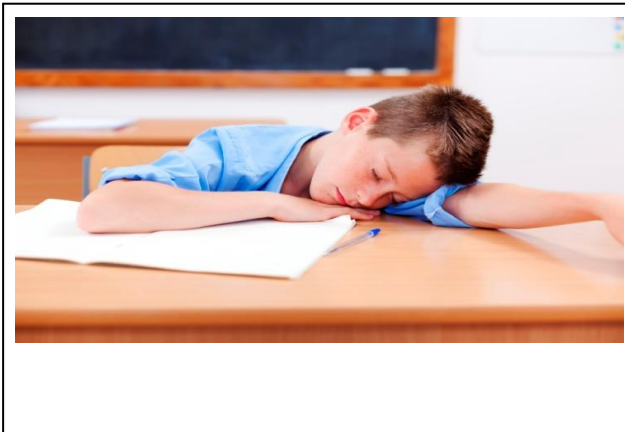
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila siswa dapat menceritakan gambar tersebut siswa dapat melanjutkan permainan. • Siswa yang mencapai finish pertama adalah pemenangnya.
Kegiatan inti hari ke 3	60 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar dadu • Siswa menjalankan pionir dalam ular tangga • Apabila siswa menaiki tangga maka siswa akan mengambil kartu yang telah disediakan • Siswa akan mendapatkan kartu yang berisi situasi, siswa yang akan diminta memperagakan situasi tersebut bersama dengan teman bermainnya. Siswa akan menentukan sendiri yang menentukan perkataan maupun tindakan yang harus mereka peragakan. • Apabila siswa dapat memperagakan siswa dapat melanjutkan permainan. • Siswa yang mencapai finish pertama adalah pemenangnya.
Kegiatan akhir dilakukan sehari setelahnya	45 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mereview <i>feedback</i> yang diberikan sebelumnya dengan menggunakan video “Menjadi anak baik”. • Melakukan <i>post-test</i>

HARI I: Mencocokkan Gambar

1. Tujuan : Memberi pengetahuan pada siswa mengenai konsekuensi hal yang dilakukan.
2. Frekuensi : 1x pertemuan
3. Durasi : 60 menit
4. Metode : Bermain Ular Tangga
5. Bahan yang dibutuhkan : Papan ular tangga dan kartu gambar dan kartu konsekuensi
6. Prosedur :
 - Siswa melempar dadu
 - Siswa menjalankan pionir dalam ular tangga

- Apabila siswa menaiki tangga maka siswa akan mengambil kartu yang telah disediakan
- Siswa akan mendapatkan kartu berupa gambar, kemudian siswa diminta mevari konsekuensinya pada kartu yang sudah diacak.
- Apabila siswa dapat mencocokkan kartu tersebut maka siswa dapat melanjutkan permainan.
- Siswa yang mencapai finish pertama adalah pemenangnya.

Contoh kartu:



Tidur di kelas



Di hokum berdiri di depan kelas

HARI 2: Menceritakan Gambar

1. Tujuan : Melatih afektif siswa mengenai dampak ketika siswa berbuat sesuatu
2. Frekuensi : 1x pertemuan
3. Durasi : 60 menit
4. Metode : Bermain Ular Tangga
5. Bahan yang dibutuhkan : Papan ular tangga dan kartu gambar
6. Prosedur :
 - Siswa melempar dadu
 - Siswa menjalankan pionir dalam ular tangga
 - Apabila siswa menaiki tangga maka siswa akan mengambil kartu yang telah disediakan
 - Peneliti akan bertanya ada siswa mengenai gambar yang didapat dan siswa diminta menceritakan situasi dalam gambar tersebut.
 - Apabila siswa dapat menceritakan gambar tersebut siswa dapat melanjutkan permainan.
 - Siswa yang mencapai finish pertama adalah pemenangnya.

Contoh kartu:



HARI 3: Mengekspresikan Gambar/ *Roleplay*

1. Tujuan : Melatih siswa untuk melakukan perilaku baik
2. Frekuensi : 1x pertemuan
3. Durasi : 60 menit
4. Metode : Bermain Ular Tangga
5. Bahan yang dibutuhkan : Papan ular tangga dan kartu situasi
6. Prosedur :
 - Siswa melempar dadu
 - Siswa menjalankan pionir dalam ular tangga
 - Apabila siswa menaiki tangga maka siswa akan mengambil kartu yang telah disediakan
 - Siswa akan mendapatkan kartu yang berisi situasi, siswa yang akan diminta memperagakan situasi tersebut bersama dengan teman bermainnya. Siswa akan menentukan sendiri yang menentukan perkataan maupun tindakan yang harus mereka peragakan.
 - Apabila siswa dapat memperagakan siswa dapat melanjutkan permainan.
 - Siswa yang mencapai finish pertama adalah pemenangnya.

Contoh kartu:



tidak kamu pahami tentang penjelasan guru. Apa yang harus kamu lakukan? Coba peragakan bersama teman-teman mu.



K
satu teman, terjatuh dari sepeda. Apa yang harus kamu lakukan?. Coba peragakan dengan teman mu.

HARI 3: *Feedback*

1. Tujuan : Me-review pertemuan sebelumnya dan menekankan mengenai konsekuensi dari *misbehavior*
2. Frekuensi : 1x pertemuan
3. Durasi : 45 menit
4. Metode : Menonton Video
5. Bahan yang dibutuhkan : Video mengenai menjadi anak baik dan LCD
6. Prosedur :
 - Siswa diminta untuk menonton video mengenai menjadi anak baik.
 - Siswa dan peneliti menggali *moral value* dari video tersebut melalui tanya jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Alstot, A. E., & Alstot, C. D. (2015). Behavior Management: Examining the Function of Behavior. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 22.
- British Association of Play Therapist . (2004). *Play Therapy in Schools*. Hanwell: British Association of Play Therapist .
- Charles. (2007). Strategy 2. *Preventing Misbehavior: taking proactive steps to prevent the occurrence of misbehavior in the classrooms*.

- Cochran, J. L., & Cochran, N. H. (2017). Effect of Child Centered Play Therapy for Student with Highly- Disruptive Behavior in High-Poverty Schools. *International Journal of Play Therapy* , 59-72.
- Homeyer, L. E., & Marisson, M. O. (2008). Play Therapy Practice, Issues. and Trends. *American Journal of Play* , 211-228.
- Hwung, Alex. (2016). *Peer misbehavior effect in the classroom*. CMC Senior Theses, Claremont McKenna College, Columbia
- Jafari, N., Mohammadi, M. R., Khanbani, M., Farid, S., & Chiti, P. (2011). Effect of Play Therapy on Behavioral Problems of Maladjustment Preschool Children. *Irian Journal of Psychiatry* , 37-42.
- Joshi, D., Gokhale, V. A., & Acharya, A. (2012). Student's Response and Behavior in the Classroom Environment. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)* (1), 926-934.
- Landreth, G. L. (2012). *Play Therapy: The Art of Relationship*. New York: Taylor & Francis Group.
- Santrock, J., W. (2012). *Life- Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Setyawan, D. (2015, Juni 14). *KPAI: Pelaku kekerasan Terhadap Anak Tiap Tahun Meningkat*. Retrieved Oktober 27, 2017, from Komisi Perlindungan Anak Indonesia: <http://www.kpai.go.id>
- Sudradjat, A., R. (2015, September 20). *Miris, Kenakaln Anak Sudah Begitu Kritis*. Retrieved Oktober 26, 2017, from tempo.co: <https://indosiana.tempo.co>
- Sun, R., C., & Sheck, D. T. (2012). Student Classroom Misbehavior: An Exploratory Study Based on Teachers Perception. *Scientific World Journal* , 1-8.
- Tran, D., Van. (2015). Predicting Student Misbehavior, Responsibility and Distraction from Schoolwork from Classroom Management Techniques: The Students' Views. *International Journal of Higher Education*. 4, 178-187.
- Yohannes, T. (2016). *Clasroom Behavior Management in Physical Education Classes of East Badhewacho Woreda and Shone Adminitrative City in Selected Secondary and Preparatory Schools*. Dissertation Prepare for degree for Doctor of Philosophy, Addis Ababa University, Addis Ababa.

Lampiran 2. Skala try out *misbehavior*

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Cara pengisian adalah dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan diri adik-adik. Ingat ya, tidak ada jawaban benar atau salah, jadi pilihlah jawaban yang benar-benar menggambarkan diri adik-adik.

Contoh:

No.	Pernyataan:	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai
1.	Saya menunda mengerjakan tugas dari guru		X	

Mari mengisi daftar pernyataan berikut ini ya ☺

No.	Pernyataan	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai
1.	Memainkan alat tulis dapat mengganggu pelajaran.			
2.	Memanggil-manggil teman saat guru menjelaskan merupakan perbuatan yang mengganggu.			
3.	Menjadikan teman sebagai bahan candaan merupakan hal yang menyenangkan.			
4.	Perintah guru harus segera dilaksanakan.			
5.	Saya tidak merasa rugi ketika tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran.			
6.	Menurut saya mendengarkan pelajaran membuat saya mengantuk.			
7.	Saya tidak tahan duduk tenang selama jam pelajaran.			
8.	Saya menganggap saya tidak mampu menyelesaikan tugas tepat waktu.			
9.	Saya merasa bersalah apabila teman saya terganggu akibat perbuatan saya.			
10.	PR bisa dikerjakan saat pelajaran.			
11.	Saya suka mengomentari kesalahan teman tanpa seizin guru			
12.	Saya boleh memanggil teman dengan panggilan yang tidak dia sukai.			
13.	Nasehat guru perlu untuk didengarkan.			
14.	Melamun di kelas diperbolehkan meskipun tidak memperhatikan pelajaran			
15.	Diperbolehkan tidur saat jam pelajaran asal tidak ditegur guru.			
16.	Berpindah tempat duduk tanpa seizin guru merupakan hal			

	yang mengganggu.			
17.	Saya merasa tidak perlu mengumpulkan PR.			
18.	Saya boleh memukul teman yang membuat saya kesal.			
19.	Bermain HP lebih menyenangkan ketika guru mengajar.			
20.	Saya menganggap berbicara dengan teman saat guru mengajar adalah hal yang biasa.			
21.	Saya merasa tidak bersalah saat menyinggung perasaan teman dengan perkataan saya.			
22.	Memukul bangku dapat menghilangkan kebosanan saat belajar di kelas.			
23.	Saya akan langsung mengerjakan tugas dari guru.			
24.	Saya merasa wajar mudah tertidur saat pelajaran berlangsung.			
25.	Tidak masalah berkeliling kelas saat jam pelajaran.			
26.	Saya merasa tidak bersalah meskipun tidak mengumpulkan tugas.			
27.	Saya suka melempari teman dengan gulungan kertas.			
28.	Saya akan membaca buku lain yang lebih menyenangkan saat guru mengajar.			
29.	Tidak masalah ditegur guru karena ramai di kelas.			
30.	Dengan berteriak membuat saya merasa lega saat kesal dengan teman saya.			
31.	Saya menganggap bermain kejar-kejaran saat jam pelajaran adalah hal yang mengganggu.			
32.	Saya suka mendorong kursi teman saat jam pelajaran.			
33.	Saya akan mencorat-corek buku saat bosan mendengarkan guru mengajar.			
34.	Bercanda di kelas saat pelajaran adalah hal yang wajar.			
35.	Menurut saya berbicara sopan merupakan hal yang penting untuk dilakukan.			
36.	Tidak perlu izin kepada guru saat ingin keluar kelas di jam pelajaran.			
37.	Saya bertanggungjawab menjaga barang milik bersama di kelas.			
38.	Saya akan berkata kotor saat merasa kesal.			
39.	Saya bisa pergi ke kantin meskipun saat jam pelajaran berlangsung.			
40.	Saya tidak merasa bersalah merusak barang milik teman saya			
41.	Saya tidak perlu izin pergi meninggalkan kelas saat jam pelajaran dimulai.			

Terima Kasih ☺

Lampiran 3. Blueprint skala tryout *misbehavior*

No.	Kategori	Subkategori	Item	Keterangan	No. Item
1.	Dealing something in private	Dealing with personal stuff	Memainkan alat tulis dapat mengganggu pelajaran.	U F	1
		Doing homework	PR bisa dikerjakan saat pelajaran.	F	10.
		Using electronic device (for texting, playing games, surfing webpage, listening to music)	Bermain HP lebih menyenangkan ketika guru mengajar.	F	19.
		Irrelevant reading	Saya akan membaca buku lain yang lebih menyenangkan saat guru mengajar.	F	28.
		Irrelevant drawing	Saya akan mencorat-corek buku saat bosan mendengarkan guru mengajar.	F	33
2.	Talking out of turn	Calling out	Memanggil-manggil teman saat guru menjelaskan merupakan perbuatan yang mengganggu.	UF	2
		Making remarks	Saya suka mengomentari kesalahan teman tanpa seizin guru	F	11.
		Having disruptive conversation	Saya menganggap berbicara dengan teman saat guru mengajar adalah hal yang biasa.	F	20.
			Tidak masalah ditegur guru karena ramai di kelas.	F	29
			Bercanda di kelas saat pelajaran adalah hal	F	34

			yang wajar.		
3.	Verbal aggression	Teasing classmate	Menjadikan teman sebagai bahan candaan merupakan hal yang menyenangkan.	F	3.
		Attacking classmate	Saya boleh memanggil teman dengan panggilan yang tidak dia sukai.	F	12.
			Saya merasa tidak bersalah saat menyinggung perasaan teman dengan perkataan saya.	F	21.
		Quarrelling with classmate	Dengan berteriak membuat saya merasa lega saat kesal dengan teman saya.	F	30.
		Speaking foul language	Menurut saya berbicara sopan merupakan hal yang penting untuk dilakukan.	UF	35
			Saya akan berkata kotor saat merasa kesal.	F	38
4.	Disrespecting teachers	Disobedience/Refusing to carry out instructions	Perintah guru harus segera dilaksanakan.	UF	4
			Nasehat guru perlu untuk didengarkan.	UF	13.
		Rudeness/Talking back, arguing with teacher	Memukul bangku dapat menghilangkan kebosanan saat belajar di kelas.	F	22.
5.	Non-attentiveness/ Daydreaming/ Idleness		Saya tidak merasa rugi ketika tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran.	F	5.
			Melamun di kelas diperbolehkan meskipun tidak memperhatikan pelajaran	F	14.
			Saya akan langsung mengerjakan tugas dari guru.	UF	23
6.	Sleeping		Menurut saya mendengarkan pelajaran	F	6.

			membuat saya mengantuk.		
			Diperbolehkan tidur saat jam pelajaran asal tidak ditegur guru.	F	15.
			Saya merasa wajar mudah tertidur saat pelajaran berlangsung.	F	24.
7.	Out of seat	Changing seats	Saya tidak tahan duduk tenang selama jam pelajaran.	F	7.
			Berpindah tempat duduk tanpa seizin guru merupakan hal yang mengganggu.	UF	16
		Wandering around the classroom	Tidak masalah berkeliling kelas saat jam pelajaran.	F	25.
		Catching	Saya menganggap bermain kejar-kejaran saat jam pelajaran adalah hal yang mengganggu.	F	31
		Running away from classroom	Tidak perlu izin kepada guru saat ingin keluar kelas di jam pelajaran.	F	36
			Saya bisa pergi ke kantin meskipun saat jam pelajaran berlangsung.	F	39
			Saya tidak perlu izin pergi meninggalkan kelas saat jam pelajaran dimulai.	F	41
8.	Habitual failure in submitting assignments		Saya menganggap saya tidak mampu menyelesaikan tugas tepat waktu.	F	8.
			Saya merasa tidak perlu mengumpulkan PR.	F	17.
			Saya merasa tidak bersalah meskipun tidak mengumpulkan tugas.	F	26.

9.	Physical aggression	Striking classmate	Saya merasa bersalah apabila teman saya terganggu akibat perbuatan saya.	UF	9
			Saya boleh memukul teman yang membuat saya kesal.	F	18.
			Saya suka melempari teman dengan gulungan kertas.	F	27.
		Pushing classmate	Saya suka mendorong kursi teman saat jam pelajaran.	F	32
		Destroying things	Saya bertanggungjawab menjaga barang milik bersama di kelas.	UF	37
			Saya tidak merasa bersalah merusak barang milik teman saya	F	40

Lampiran 4. Skala *misbehavior* setelah tryout

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Cara pengisian adalah dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan diri adik-adik. Ingat ya, tidak ada jawaban benar atau salah, jadi pilihlah jawaban yang benar-benar menggambarkan diri adik-adik.

Contoh:

No.	Pernyataan:	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai
1.	Saya menunda mengerjakan tugas dari guru		X	

Mari mengisi daftar pernyataan berikut ini ya ☺

No.	Pernyataan	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai
1.	Menjadikan teman sebagai bahan candaan merupakan hal yang menyenangkan.			
2.	Saya tidak merasa rugi ketika tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran.			
3.	Menurut saya mendengarkan pelajaran membuat saya mengantuk.			
4.	Saya tidak tahan duduk tenang selama jam pelajaran.			
5.	Saya menganggap saya tidak mampu menyelesaikan tugas tepat waktu.			
6.	PR bisa dikerjakan saat pelajaran.			
7.	Saya suka mengomentari kesalahan teman tanpa seizin guru			
8.	Saya boleh memanggil teman dengan panggilan yang tidak dia sukai.			
9.	Nasehat guru perlu untuk didengarkan.			
10.	Melamun di kelas diperbolehkan meskipun tidak memperhatikan pelajaran			
11.	Diperbolehkan tidur saat jam pelajaran asal tidak ditegur guru.			
12.	Saya merasa tidak perlu mengumpulkan PR.			
13.	Saya boleh memukul teman yang membuat saya kesal.			
14.	Bermain HP lebih menyenangkan ketika guru mengajar.			

15.	Saya menganggap berbicara dengan teman saat guru mengajar adalah hal yang biasa.			
16.	Saya merasa tidak bersalah saat menyinggung perasaan teman dengan perkataan saya.			
17.	Memukul bangku dapat menghilangkan kebosanan saat belajar di kelas.			
18.	Saya merasa wajar mudah tertidur saat pelajaran berlangsung.			
19.	Tidak masalah berkeliling kelas saat jam pelajaran.			
20.	Saya merasa tidak bersalah meskipun tidak mengumpulkan tugas.			
21.	Saya suka melempari teman dengan gulungan kertas.			
22.	Saya akan membaca buku lain yang lebih menyenangkan saat guru mengajar.			
23.	Tidak masalah ditegur guru karena ramai di kelas.			
24.	Dengan berteriak membuat saya merasa lega saat kesal dengan teman saya.			
25.	Saya suka mendorong kursi teman saat jam pelajaran.			
26.	Saya akan mencorat-coret buku saat bosan mendengarkan guru mengajar.			
27.	Bercanda di kelas saat pelajaran adalah hal yang wajar.			
28.	Menurut saya berbicara sopan merupakan hal yang penting untuk dilakukan.			
29.	Tidak perlu izin kepada guru saat ingin keluar kelas di jam pelajaran.			
30.	Saya bertanggungjawab menjaga barang milik bersama di kelas.			
31.	Saya akan berkata kotor saat merasa kesal.			
32.	Saya bisa pergi ke kantin meskipun saat jam pelajaran berlangsung.			
33.	Saya tidak perlu izin pergi meninggalkan kelas saat jam pelajaran dimulai.			

Terima Kasih ☺

Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas Skala *Misbehavior*

- Uji Pertama

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,888	,895	41

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	64,72	150,552	-,099	.	,895
Item2	65,21	149,649	-,055	.	,892
Item3	65,09	142,645	,323	.	,887
Item4	65,53	146,472	,171	.	,889
Item5	65,26	141,325	,432	.	,885
Item6	65,19	142,941	,324	.	,887
Item7	65,17	141,275	,467	.	,884
Item8	65,13	141,940	,458	.	,885
Item9	65,26	144,759	,216	.	,889
Item10	65,28	141,596	,522	.	,884
Item11	65,23	143,401	,367	.	,886
Item12	65,15	140,564	,517	.	,884
Item13	65,38	141,894	,444	.	,885
Item14	65,17	141,362	,519	.	,884
Item15	65,30	141,040	,497	.	,884
Item16	64,89	148,575	-,003	.	,893
Item17	65,40	142,942	,464	.	,885
Item18	65,00	142,043	,392	.	,886
Item19	65,43	140,424	,547	.	,883
Item20	65,19	139,767	,592	.	,883
Item21	65,15	139,912	,531	.	,883
Item22	65,09	136,949	,621	.	,881
Item23	65,47	145,254	,292	.	,887
Item24	65,23	144,574	,253	.	,888
Item25	65,11	137,836	,614	.	,882
Item26	65,32	139,222	,655	.	,882

Item27	65,17	138,057	,614	.	,882
Item28	65,26	138,455	,712	.	,881
Item29	65,04	144,259	,229	.	,888
Item30	65,19	141,419	,455	.	,885
Item31	64,87	145,766	,147	.	,890
Item32	65,11	141,228	,483	.	,884
Item33	65,15	138,956	,540	.	,883
Item34	65,04	139,259	,547	.	,883
Item35	65,38	141,850	,402	.	,885
Item36	65,30	142,083	,385	.	,886
Item37	65,17	143,101	,289	.	,887
Item38	65,09	141,819	,405	.	,885
Item39	65,40	142,420	,411	.	,885
Item40	64,45	149,905	-,069	.	,894
Item41	65,38	141,285	,484	.	,884

- Uji Kedua

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,918	,920	33

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item3	50,60	133,246	,304	.	,919
Item5	50,77	132,053	,407	.	,917
Item6	50,70	132,692	,354	.	,918
Item7	50,68	130,961	,509	.	,916
Item8	50,64	132,366	,449	.	,916
Item10	50,79	131,997	,516	.	,916
Item11	50,74	132,673	,437	.	,916
Item12	50,66	129,838	,590	.	,914
Item13	50,89	132,532	,421	.	,917
Item14	50,68	131,048	,567	.	,915
Item15	50,81	130,680	,545	.	,915
Item17	50,91	133,253	,461	.	,916
Item18	50,51	132,212	,400	.	,917
Item19	50,94	130,018	,601	.	,914

Item20	50,70	130,388	,575	.	,915
Item21	50,66	129,360	,591	.	,914
Item22	50,60	128,855	,538	.	,915
Item23	50,98	136,021	,244	.	,919
Item24	50,74	133,368	,344	.	,918
Item25	50,62	127,937	,635	.	,914
Item26	50,83	129,057	,696	.	,913
Item27	50,68	127,787	,658	.	,913
Item28	50,77	129,488	,667	.	,914
Item30	50,70	131,779	,452	.	,916
Item32	50,62	131,459	,490	.	,916
Item33	50,66	129,273	,545	.	,915
Item34	50,55	129,296	,570	.	,915
Item35	50,89	132,532	,378	.	,917
Item36	50,81	131,158	,461	.	,916
Item37	50,68	133,874	,260	.	,919
Item38	50,60	131,507	,443	.	,916
Item39	50,91	132,471	,427	.	,917
Item41	50,89	131,315	,505	.	,916



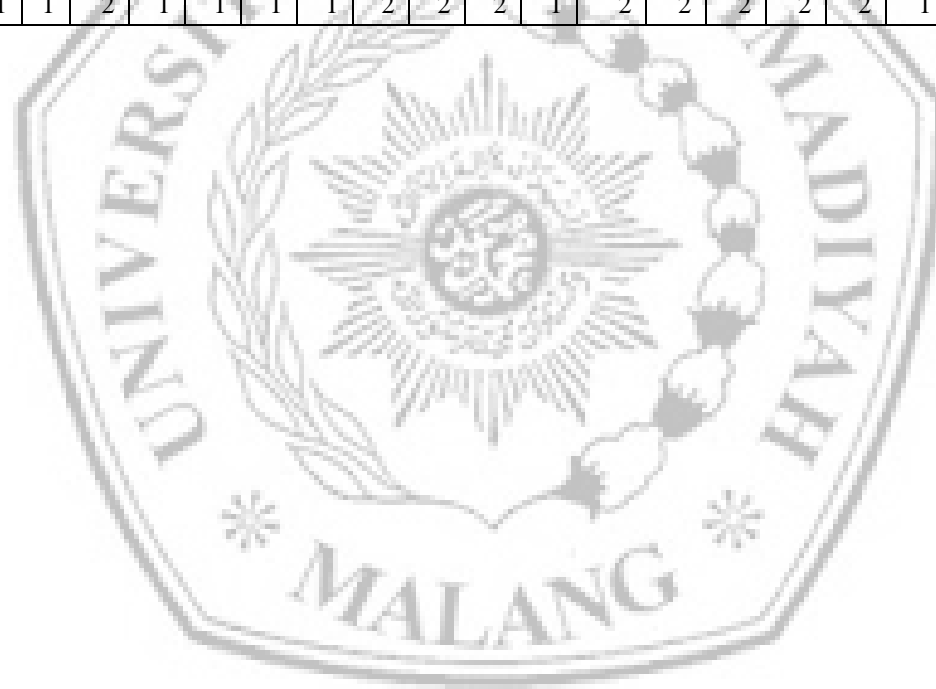
Lampiran 6. Data Pre-test Kelompok Eksperimen

Nam a	Usi a	JK	I 1	I 2	I 3	I 4	I 5	I 6	I 7	I 8	I 9	I 10	I 11	I 12	I 13	I 14	I 15	I 16	I 17	I 18	I 19	I 20	I 21	I 22	I 23	I 24	I 25	I 26	I 27	I 28	I 29	I 30	I 31	I 32	I 33	total
Al	10	L	2	1	2	1	3	1	2	2	1	1	3	1	2	1	2	1	3	1	1	1	2	2	2	3	2	3	2	1	2	1	3	3	2	60
El	10	L	2	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1	2	3	1	2	3	3	1	2	1	2	1	2	3	1	2	3	1	2	1	1	1	1	56
Mi	10	L	2	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	3	3	2	1	2	1	2	2	1	1	50
Br	10	L	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	3	1	2	3	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	53
Yu	10	L	2	1	2	1	2	2	3	2	1	1	2	2	3	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	51



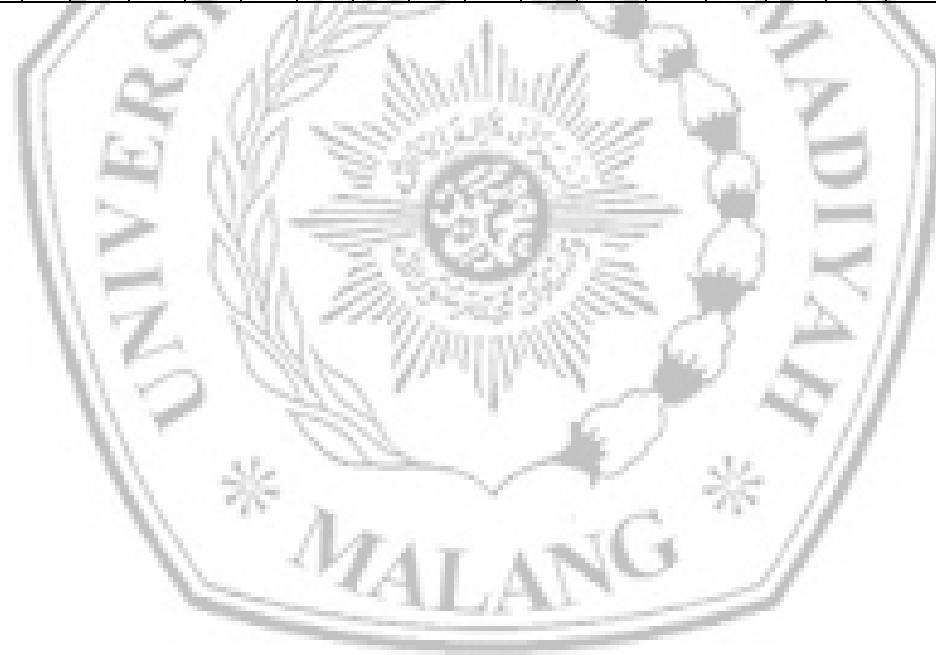
Lampiran 7. Data Pre-test Kelompok Kontrol

Nam a	Usi a	JK	I 1	I 2	I 3	I 4	I 5	I 6	I 7	I 8	I 9	I 10	I 11	I 12	I 13	I 14	I 15	I 16	I 17	I 18	I 19	I 20	I 21	I 22	I 23	I 24	I 25	I 26	I 27	I 28	I 29	I 30	I 31	I 32	I 33	total
Fa	10	L	1	2	1	3	2	1	1	3	1	2	2	2	1	3	2	1	1	2	1	3	3	1	2	1	2	1	3	2	1	1	2	1	3	58
Fd	10	L	1	2	2	1	2	2	3	3	1	1	1	1	3	1	1	2	3	1	1	2	1	3	2	2	1	1	3	1	1	2	3	1	1	56
Ra	10	L	2	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	3	50
At	10	L	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	2	2	3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	3	1	1	1	3	1	2	53
Az	10	L	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	50



Lampiran 8. Data Post-Test Kelompok Eksperimen

Nam a	Usi a	JK	I 1	I 2	I 3	I 4	I 5	I 6	I 7	I 8	I 9	I 10	I 11	I 12	I 13	I 14	I 15	I 16	I 17	I 18	I 19	I 20	I 21	I 22	I 23	I 24	I 25	I 26	I 27	I 28	I 29	I 30	I 31	I 32	I 33	total
Al	10	L	2	1	1	2	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	3	1	3	1	1	2	3	1	2	1	60
El	10	L	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	40
Mi	10	L	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37
Br	10	L	1	1	2	1	2	3	1	2	3	3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	50
Yu	10	L	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	67



Lampiran 9. Data Post-Test Kelompok Kontrol

Nam a	Usi a	JK	I 1	I 2	I 3	I 4	I 5	I 6	I 7	I 8	I 9	I 10	I 11	I 12	I 13	I 14	I 15	I 16	I 17	I 18	I 19	I 20	I 21	I 22	I 23	I 24	I 25	I 26	I 27	I 28	I 29	I 30	I 31	I 32	I 33	total	
Fa	10	L	3	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	41	
Fd	10	L	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	43
Ra	10	L	2	1	3	2	3	1	1	2	1	3	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	1	3	1	2	1	3	3	1	1	1	2	1	1	57	
At	10	L	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	84	
Az	10	L	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	51



Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

	kelompok	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
prettest	eksperimen	5	100.0%	0	0.0%	5	100.0%
	kontrol	5	100.0%	0	0.0%	5	100.0%

Tests of Normality

	kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
prettest	eksperimen	.197	5	.200*	.934	5	.627
	kontrol	.229	5	.200*	.894	5	.377

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 11. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest_Eksperiment	54.0000	5	4.06202	1.81659
	posttest_Eksperimen	50.8000	5	12.79453	5.72189
Pair 2	Pretest_Kontrol	53.4000	5	3.57771	1.60000
	posttest_Kontrol	55.2000	5	17.32628	7.74855

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest_Eksperiment & posttest_Eksperimen	5	.197	.751
Pair 2	Pretest_Kontrol & posttest_Kontrol	5	-.405	.499

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest_Eksperiment - posttest_Eksperimen	3.20000	12.63725	5.65155	-12.49121	18.89121	.566	4	.602
Pair 2	Pretest_Kontrol - posttest_Kontrol	-1.80000	19.05781	8.52291	-25.46339	21.86339	-.211	4	.843

Lampiran 12. Hasil Uji Independen Sample T-Test

Group Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
eksperimen	5	9.6000	7.56968	3.38526
selisih kontrol	5	13.8000	11.36662	5.08331

Group Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
eksperimen	5	9.6000	7.56968	3.38526
selisih kontrol	5	13.8000	11.36662	5.08331



Lampiran 13. Dokumentasi



Lampiran 14. Surat Keterangan Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG FAKULTAS PSIKOLOGI

Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang 65144 Telp. (0341) 464318 Psw.233 ; Fax. (0341)460718
Homepage : www.psikologiumm.ac.id ; e-mail : psikologi@umm.ac.id

Nomor : E.6.k/999/FPsi-UMM/.../2018
Lampiran : -
Perihal : **Ijin Penelitian Skripsi**

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN Pendem 01
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyusun Skripsi Sarjana Strata 1 (S.1), mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang bermaksud untuk melakukan Ijin Penelitian Skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka bersama surat ini kami mengajukan permohonan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi ijin kepada mahasiswa dengan nama terlampir :

Nama : Baiq Nur Maharani Yuanda Putri
NIM : 201410230311114
No Hp : 081805243783
Alamat : Jl. Tirto Utomo No. 39 Malang
Judul Skripsi : *Play Therapy Ular Tangga Ekpresi untuk Mengurangi Misbehavior pada Siswa Sekolah Dasar*

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 28 April 2018
Dekan,

M. Salis Yuniardi. M.Psi.Ph.D
NIP. UMM : 109. 0203. 0368